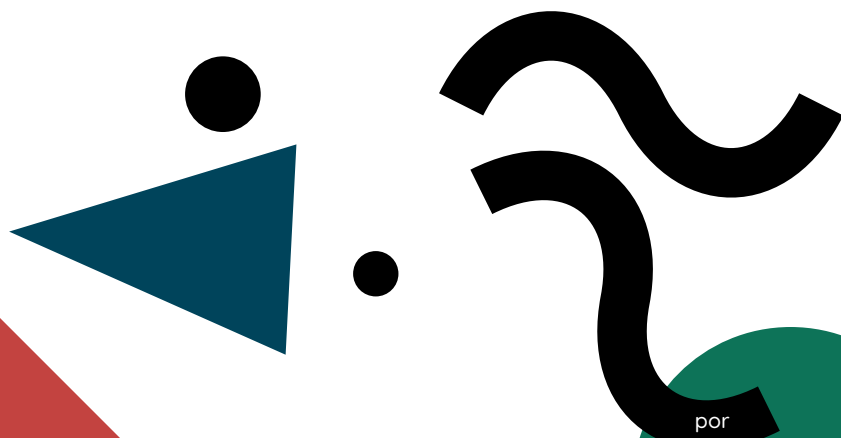


TÍTERES EN ACCIÓN

Guía para trabajar el
Teatro de Títeres en las Aulas

“Enseñar a jugar vuelve a ser un objetivo político y filosófico”

Viviana Rogozinski



por

RUTH DAVIA

InteRedx

Autoría: **Ruth Davia**

Coordinación de la publicación: **InteRed C. Valenciana**

Diseño, Ilustración y maquetación: **Paolo Scartaccini**

Fecha de publicación: **Febrero de 2026**

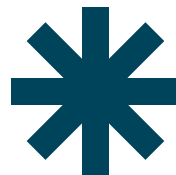
Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana. Su contenido es responsabilidad exclusiva de la Fundación InteRed y no refleja necesariamente la opinión de la administración.



Reconocimiento – No Comercial – Compartir

Igual (by-nc-sa). Se permite libremente copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría y no se use para fines comerciales. No se permite un uso comercial de la obra original ni de posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

ÍNDICE



1. Presentación de la guía y cómo usarla
2. Breve historia del teatro de títeres.
3. Los títeres como herramienta transformadora en el aula.
4. Técnicas de construcción. Títeres paso a paso.

Títeres de dedo

Títeres de boca o “bocones”

Títeres planos

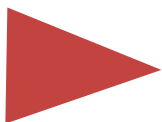
Títeres de varilla

Títeres de guante

5. Introducción al mundo de los títeres: juegos e improvisación.
6. Creación de una obra de títeres: historia, puesta en escena y representación.
7. Recursos complementarios.

Todos los **vídeo-tutoriales** están disponibles mediante los códigos QR incluidos en esta guía y en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch>



1 PRESENTACIÓN DE LA GUÍA Y CÓMO USARLA

Esta guía didáctica nace con el objetivo de acercar el teatro de títeres al ámbito educativo como una herramienta creativa, accesible y transformadora. Está pensada para acompañar a educadores y educadoras, profesorado y personas que trabajan con grupos de niños, niñas y jóvenes que deseen incorporar el lenguaje del títere en sus prácticas socioeducativas, independientemente de su experiencia previa en teatro o artes escénicas.

Este manual propone una experiencia didáctica completa, adaptable a distintos contextos educativos y edades. A lo largo de sus apartados, se ofrecen orientaciones prácticas y recursos para trabajar el teatro de títeres en el aula o en espacios educativos no formales, entendiendo el títere como un medio para expresarse, comunicar ideas, explorar emociones y abordar temas sociales desde un enfoque creativo y participativo.

El documento se estructura en dos partes bien diferenciadas:

Una parte inicial más teórica (apartados 2 y 3), en los que se introduce y se definen los títeres y el teatro de títeres, se hace un breve recorrido por la historia de este arte que trasciende épocas y generaciones, y se habla del potencial transformador y pedagógico que lleva aparejado introducir este tipo de recursos en los espacios educativos.

Una segunda parte, que se corresponde con el cuerpo central de este manual (apartados 4, 5 y 6), y en la que se presentan respectivamente diferentes técnicas de construcción de títeres, explicadas paso a paso y pensadas para realizarse con materiales sencillos y accesibles. Se recogen dinámicas prácticas de iniciación, diseñadas para introducir al grupo en el mundo del títere a través del juego, la improvisación, el movimiento y la exploración de la voz. Y finalmente, se propone una secuencia práctica para acompañar la creación de una obra de teatro de títeres en el aula, especialmente pensada para grupos de mayor edad. Esta última propuesta, además, incluye una orientación clara y temporalizada de sesiones de aula, contemplando desde la elección del tema hasta la representación y el cierre del proceso.

Es importante destacar que no es necesario tener experiencia previa en teatro ni en títeres para utilizar esta guía o manual. Las actividades que aquí se detallan están pensadas para ser sencillas, progresivas y flexibles, permitiendo que cada educador, educadora o docente adapte las propuestas a su realidad, al ritmo del grupo y al tiempo disponible. El foco no está en el resultado final, sino en el proceso creativo y educativo que se genera.

Asimismo, aunque muchas de las propuestas están pensadas para trabajar con niños, niñas y jóvenes, el teatro de títeres no tiene edad. Las dinámicas, técnicas y orientaciones que se recogen en esta guía pueden adaptarse fácilmente tanto a edades tempranas, adolescencia como incluso a grupos de personas adultas, ajustando el lenguaje, la complejidad, las técnicas constructivas y los objetivos según el contexto.

En definitiva, esta guía pretende ser un recurso práctico, inspirador y accesible, que anime a experimentar con el teatro de títeres en el aula, a perder el miedo a lo escénico y a descubrir el enorme potencial educativo de este lenguaje artístico.



Esta guía está escrita con un lenguaje inclusivo, por eso utilizamos el femenino genérico universal para referirnos a todas las personas.

2 BREVE HISTORIA DEL TEATRO DE TÍTERES

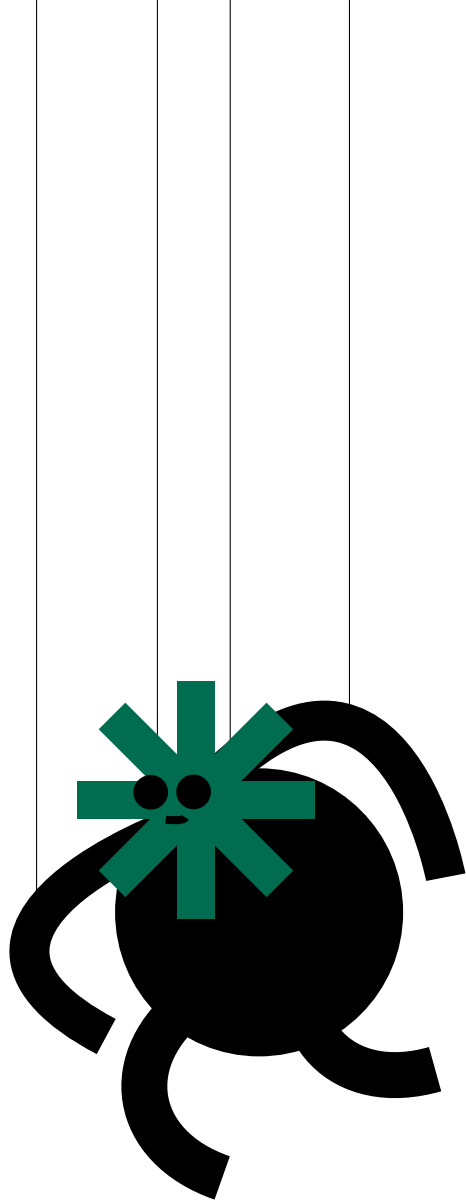
¿QUÉ ES UN TÍTERE?

¿Un títere es parte del cuerpo del actor o actriz? ¿Es un objeto en movimiento? Un títere es “cualquier objeto movido en acción dramática”¹. “El títere es poesía”². “El títere es metáfora”³. “Un títere puede ser cualquier cosa, un trapo, una escoba, un muñeco... solo hace falta que haya un manipulador que le dé vida. Un títere es el medio de comunicación entre un titerero y el público”.⁴ Los títeres “son pequeñas cosas que encuentran la magia de la vida, gracias a la intervención del artista”.⁵

Entonces, un títere puede ser una sombra, una mano desnuda, cualquier objeto cotidiano, o un muñeco complejo articulado movido por hilos o varillas. Pero lo importante es saber que la diferencia entre un títere y un objeto, sin más, es que el títere tiene ánima, y esta ánima se transmite a través del movimiento, el ritmo, la voz... Sin embargo, dar vida a los objetos, animarlos, no es simplemente moverlos o manipularlos es “colocar un alma en escena, un alma que se desplaza vestida y materializada en un títere o en un objeto”. Por eso, el teatro de títeres implica

comunicación, pues invita a establecer “un diálogo con los sentimientos del público”, “un encuentro con otros seres en un lugar común”.⁶

Sin embargo, a pesar de su amplitud, el teatro de títeres, igual que otras disciplinas artísticas, responde a un código: el lenguaje de las acciones. Estas acciones las debe llevar a cabo, el títere u objeto, bajo sus posibilidades y limitaciones. “El lenguaje del títere se enriquece cuanto más acciones se desarrollan y menos palabras se pronuncian”. “El texto debe acompañar a los movimientos, debe ser su complemento, completando la imagen y no a la inversa”.⁷



1. Ariel Bufano. El hombre y su sombra, en Teatro. Buenos Aires, nº13 pág. 10 - 1983
2. Javier Villafañe
3. Serguéi Obratzov
4. Departament de Titelles de l'Institut de Teatre de la Diputació de Barcelona - 1977
5. Maria Reyes. Marionnetisme, Paris. L'Harmattan pág. 11 - 2001
6. Viviana Rogozinski. Títeres en la escuela. Buenos Aires pág. 36 - 2005
7. Idem pág. 34

HISTORIA DEL TEATRO DE TÍTERES

El títere surge en la época primigenia, cuando el ser humano vio su sombra reflejada por las hogueras en las paredes de las cuevas. Al moverse, se movían las imágenes reflejadas y surgió la necesidad de recrear esas figuras, las cuales se hicieron con pieles de animales que cazaban. Esta fue la primera manifestación de títeres que existió. Por tanto, el primer títere fue plano, y el más antiguo que se conserva es de Oriente. Después empezaron a expandirse por todo el mundo, y nació el títere corpóreo. Posteriormente, empezaron a construirse con otros elementos: papel maché y después, plásticos.

La figura del títere es contemporánea de los primeros ritos, las danzas y representaciones de escenas religiosas o llamados a las divinidades. Los personajes estaban relacionados con la religión, la tradición de los héroes o de diferentes deidades de cada lugar. "A lo largo de la historia de la humanidad los muñecos han sido utilizados como un objeto mágico, como un elemento de poder, que ayuda exorcizar los miedos, a canalizar situaciones difíciles de resolver, intentando atenuar los dolores del alma".⁸

Su origen se remonta a los pueblos antiguos, China (2000 a.C.), India, Japón, Egipto, Grecia, Roma. En la Edad Media la Iglesia usa los títeres para representar pasajes bíblicos, representación de los milagros, los misterios de la virgen, etc. Posteriormente, surgió el títere de plaza, y se popularizaron y abordaron historias de caballeros y relatos cómicos y dramáticos.



Portada Revista Sub zona Santa Fe, Unima Argentina, "Títeres N° 1"

8. Thomas, L y Darkowska-Nidzgorski, "Títeres y sociedad", revista Puck N°3, Institut Internacional de la Marionnette, Charleville Mezieres, 1990

El teatro de títeres ha sido utilizado internacionalmente con fines ideológicos y políticos. Se transmiten conocimientos, religión, justicia, equilibrio social, a través de los títeres. Por ejemplo en la Unión Soviética se utilizó al personaje de Petrushka para divulgar valores revolucionarios, y luego este personaje se transformó en un defensor de la higiene personal y la alfabetización. En la Alemania nazi se fundó el Instituto de la Marioneta y monopolizó el teatro de títeres con el lema “Resistencia a través de la alegría”. También se utilizan en marchas de protesta, manifestaciones contra la guerra, como el grupo “Bread and Puppet” en Estados Unidos.



Ilustración de la marioneta de Brno (el títere más antiguo), por Libor Balák



Títeres de caja e hilos en China.
Grabado 1847

3 EL TEATRO DE TÍTERES COMO HERRAMIENTA TRANSFORMADORA EN EL AULA

La expresión es acción, es hacer, es construir, es crear; y una de las mejores maneras para ejercer y desarrollar la creatividad es el juego.

Como docentes, es importante la labor de formar infancias y jóvenes despiertas, críticas y creativas. El uso del teatro de títeres tiene un gran potencial para este propósito, pues posee amplias posibilidades educativas y transformadoras. Siguiendo esta guía, aun sin experiencia previa en el teatro o los títeres, se puede profundizar en esta herramienta, que tiene la capacidad de transmitir ideas, incentivar la creatividad, cultivar valores, orientar, generar conciencia, comunicar y escuchar con mayor atención. Como dicen Skulzin y Amado, los títeres en el aula son “una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social”.⁹

Para una educación transformadora es necesario crear espacios y medios de expresión, para que la infancia y las

jóvenes puedan manifestar libremente sus ideas, sus contradicciones y sus emociones. Por eso, tanto la elaboración plástica creativa como el juego dramático y el juego teatral, son tan importantes en el aula. Incluyendo, dentro de esta elaboración plástica y juegos teatrales, la construcción de títeres y escenografías y la improvisación con los mismos. Se utiliza el teatro de títeres como técnica expresiva, como un proceso de investigación, de juego, de experimentación con el movimiento, materiales y voces, siendo el proceso, y no la finalidad de crear una pieza teatral, lo que hace que esta herramienta sea transformadora.

9. Szulkin, C.; Amado, B. Una propuesta para el uso del teatro de títeres como herramienta socio-pedagógica en las escuelas rurales. Córdoba. Pág. 26-27 - 2006

Esta técnica apoya, en el aula y fuera de ella, en diferentes ámbitos y disciplinas: aprendizaje del lenguaje, expresión oral, enriquecimiento de vocabulario, desarrollo en hábitos de escucha, rapidez y fluidez en la reacción ante otras propuestas de compañeras en el aula, etc. También anima a la cooperación, motiva el interés, la participación, aumenta la seguridad y genera entusiasmo en el aprendizaje. Como dice la titiritera y docente Enkarni Genua: “Es un elemento que incide positivamente en la educación integral del alumno, ya que desarrolla elementos tan importantes como la imaginación, la creatividad, la capacidad de expresión y la sensibilidad, además de ayudar al niño/a a adquirir y a experimentar las vivencias propias y ajenas y de ser un potencial transmisor de valores. Además, el teatro de títeres ayuda al afianzamiento de la personalidad y potencia el trabajo en equipo”.¹⁰

A través de los títeres, se puede transformar creativamente la realidad, crear personajes a gusto, inventar diferentes identidades, jugar las personalidades exageradamente, sin excesivas condiciones ni límites. Jugar con estas diversas identidades y realidades, asumir diferentes personajes, permite acceder a la propia conciencia, posibilita al alumnado abrir canales de comunicación, trabajar el trato y resolución

de conflictos, tanto con ellas mismas como respecto a las relaciones de su entorno. A través de los juegos de manipulación, de improvisación, se representan y materializan situaciones difíciles o desagradables, miedos... y los títeres ayudan a liberarlos.¹¹

Puesto que “ocupan un lugar fantástico, cuyo lenguaje permite trascender lo individual para alcanzar problemas que son comunes a toda la humanidad”.¹²

Martha Y. Fernández también manifiesta que “el títere es un mediador vincular, que además de contribuir a mantener en vigencia la actividad lúdica, permite transitar de modo menos traumático situaciones cotidianas como un nacimiento, una separación, la muerte de un ser querido, etc.”¹³



10. Genua, E. Un tesoro en nuestras manos: los títeres. Donostia: Erein. Pág 25-43 - 2009

11. Viviana Rogozinski. Títeres en la escuela. Buenos Aires pág. 18- 2005

12. Idem, pág. 14

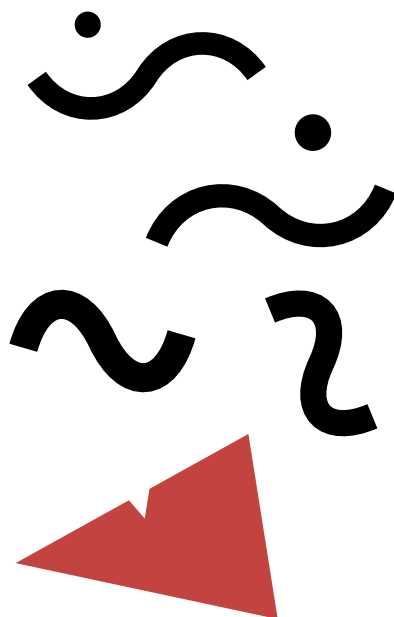
13. Martha Y. Fernández, Títeres en la clínica o el regreso de la Preciosa, Buenos Aires, 1995

Y es que el teatro de títeres tiene una relación directa con el pensamiento animista infantil; por lo tanto, complace y favorece a la infancia en sus deseos de transformación. Además, los títeres enriquecen y aportan a la construcción del juego simbólico, representando roles, ideas, situaciones, objetos que no están presentes. Como comenta el pedagogo Vigotsky, “para el niño que juega, todo puede ser todo, porque el significado radica en el gesto y no en el objeto”.¹⁴

También el arte de los títeres tiene un gran potencial para la juventud; es una posibilidad para contar lo que quieran, ante la ambigüedad de estar y no estar detrás de la tela del escenario, explorar sus necesidades y opiniones, y a exteriorizarlas. Los títeres posibilitan la libre expresión, invitan a una búsqueda, a explorar sus necesidades y opiniones y exteriorizarlas. Invitan al planTEAMIENTO y resolución de problemas, conflictos, contradicciones.

Además, esta técnica y práctica tiene un gran potencial multidisciplinar, pues puede vincularse con prácticamente todas las áreas y materias educativas (plástica, música, lengua, ciencias sociales, ciencias naturales, educación física, etc.). Así, las docentes pueden complementarse y abarcar un mayor número de objetivos interconectados. “Un programa de marionetas bien

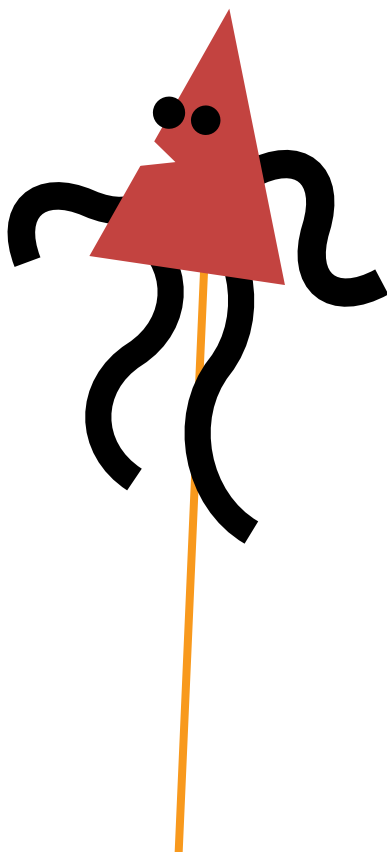
planificado conecta con todas las múltiples inteligencias y las muchas maneras en que las personas aprenden, [...] La recreación de personajes e historias con títeres ayuda a los niños a absorber y recordar lo que han aprendido e interiorizar la información para que puedan recontar las historias desde la mente y el corazón. Los títeres establecen una conexión emocional y cognitiva con ideas, información, historias, personajes, literatura y situaciones históricas y vivenciales”.¹⁵



14. Lev Vigotsky, 1995

15. O'Hare, J. "Introduction to puppetry in education". En: Bernier, M.; O'Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington. Pág. 1-3. - 2005

Finalmente, es necesario mencionar las características favorables que tiene el teatro de títeres como refuerzo terapéutico, en la infancia, jóvenes y en personas adultas. Por ejemplo, Mane Bernardo (1962) expone varias experiencias de teatro terapéutico con títeres en infancias con patologías psíquicas y con tratamientos fisioterapéuticos en entornos hospitalarios.¹⁶ M. Teresa Martínez Monar resalta el desconocimiento generalizado de las posibilidades del títere en tanto que herramienta terapéutica y critica que a menudo los títeres se encuentren en las aulas, en organizaciones y en los hospitales como un divertimento más, desaprovechando el potencial didáctico que pueden aportar. Para esta autora, “los títeres son generadores de múltiples aprendizajes, que no solamente involucran el saber (los conceptos, lo puramente cognitivo), sino que implican el saber hacer (los procedimientos, los métodos, las técnicas y las estrategias) y el aprender a ser (las normas, los valores y las actitudes); por tanto, nos encontramos ante un recurso cargado de posibilidades que no siempre los educadores han sabido valorar”.¹⁷



16. Bernardo, M. Títeres y niños. Buenos Aires. Pág. 30-31 - 1962

17. Martínez Monar, María Teresa, Estratègies metodològiques i recursos didàctics per atendre l'alumnat amb NEE, en contextos escolars ordinaris, utilitzant els titelles com a eina en la intervenció. Pág.4 - 2008

4 TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN

TÍTERES PASO A PASO

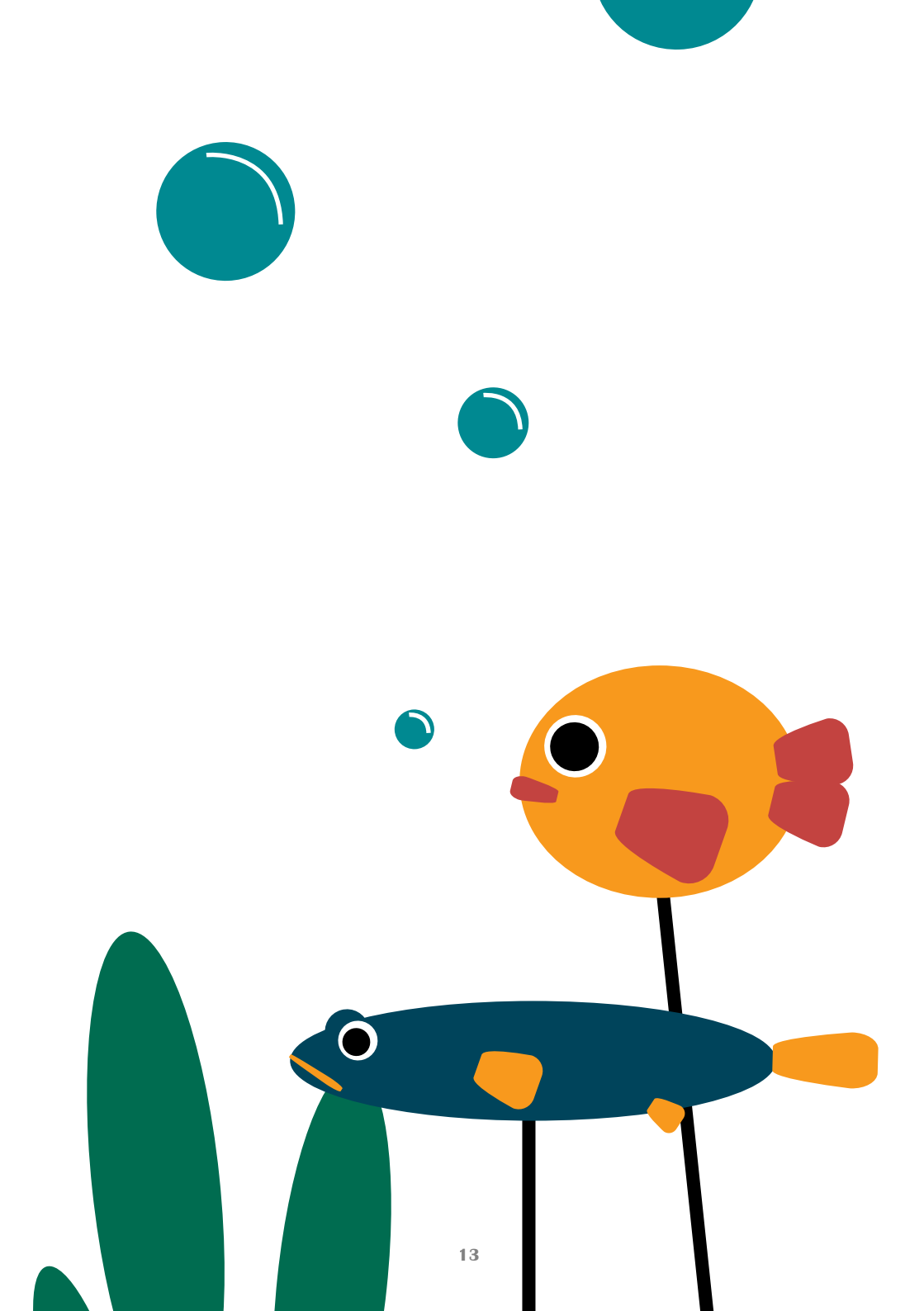
Existe una gran diversidad de tipos de títeres y métodos de construcción; los más comunes son: títeres planos, títeres de dedo, de guante, de varilla, títeres de boca (bocones), títeres de hilo (marionetas), títeres de sombras, títeres gigantes. Existe, también, una inmensa diversidad respecto a los materiales, componentes y técnicas. Y una amplia variedad de posibilidades de manipulación y ejecución de cada títere. En esta guía vamos a centrarnos en cinco sencillas técnicas: títeres planos, títeres de dedo, títeres de varilla, títeres de guante y títeres de boca.



ANTES DE EMPEZAR

- El espacio donde se va a realizar la actividad debe estar organizado y estructurado de antemano.
- Los materiales de trabajo (telas, pinturas, cartones, lanas, pegamentos, tijeras, etc.) deben estar ordenados, disponibles y han de estar accesibles para el alumnado.





ROL DEL PROFESORADO

- Observar, facilitar y apoyar en todo momento del proceso.

- No es necesario tener experiencia previa en construcción de títeres, sino tener una actitud abierta y de tolerancia.

- Generar un espacio seguro. El alumnado debe poder sentirse cómodo en la creación, que sea un espacio libre, sin juicio ante la estética de los títeres y sus elecciones de personajes.

- Es importante que las consignas que se dan de construcción no tengan demasiados detalles. Así, cada alumna elige y crea su personaje sin unas condiciones muy estrictas, puede ver y copiar ideas, aprender y apoyarse entre compañeras.



La gallina azul. Cia. Tanxarina

MATERIALES

Cualquier material o elemento es válido para usarse en la construcción de títeres. Se tendrán en cuenta las diferencias respecto a su durabilidad, dureza, peso... y qué adhesivo necesita para ser pegado. Materiales naturales: piedras, piñas, hojas, ramas, cortezas de tronco, caracolas, etc. Materiales plásticos, de manualidades y cotidianos: limpiapipas de colores, bolas de poliexpán, abalorios de bisutería, botones, cintas, retales de tela, pelotas pequeñas, etc



Materiales y títere en construcción

SUGERENCIAS

- Explicar y describir varios modelos de construcción, y poner a disposición todo el material necesario. Así, el alumnado puede escoger una técnica u otra, y lograr, así, mayor diversidad y riqueza creativa.
- Tener en cuenta los diferentes tiempos de secado de cada adhesivo y las posibilidades de manipulación según las edades y habilidades de psicomotricidad del alumnado.
- Todas las variantes y técnicas pueden hacerse con mayor o menor complejidad y con mayor o menor cantidad de materiales disponibles.

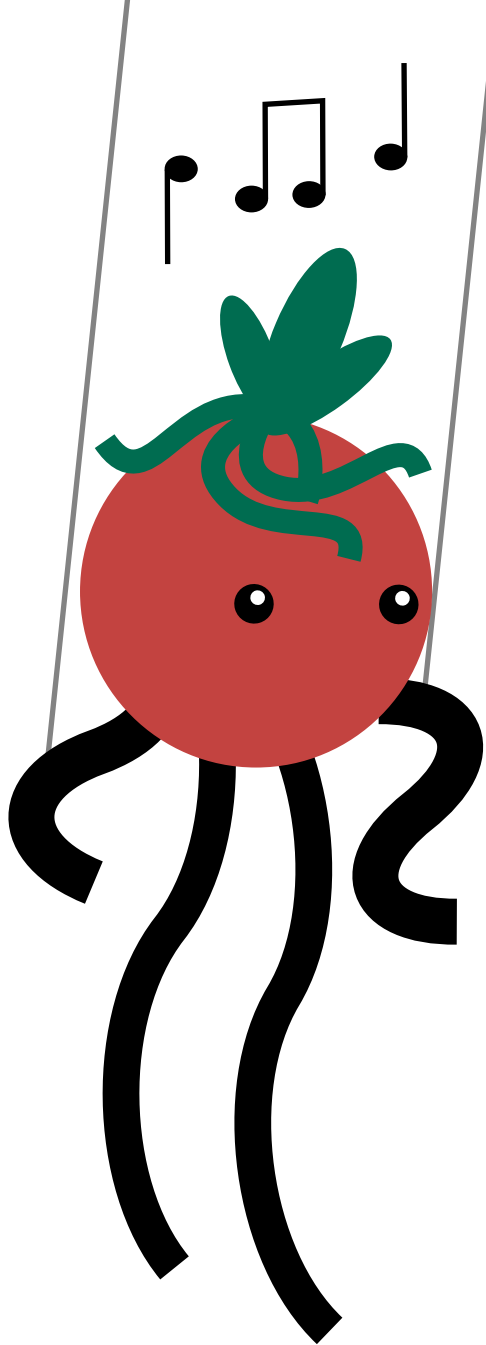
A TENER EN CUENTA

* Lana: Para hacer el cabello del títere se puede usar lana u otros materiales que simulen el pelo.

** Abalorios, perlas, complementos: se pueden usar cuentas de bisutería, botones, bolas de poliexpán u otros materiales que puedan utilizarse para simular ojos, cejas, boca, nariz, labios, etc u otros elementos para la confección del títere.

Estos materiales con volumen necesitan ser pegados con silicona caliente, a diferencia de la cartulina, fieltro o goma EVA que pueden adherirse con cinta de doble cara.

Si se usa silicona caliente: **¡Atención con las quemaduras!**



CONSTRUCCIÓN DE LOS TÍTERES

TÍTERES DE DEDO



VARIANTE 1



MATERIALES

Cartulina

Revistas o similares

Pegamento (de barra, cola blanca)

Cinta adhesiva de doble cara

Tijeras

Grapadora

Colores (rotuladores, ceras...)

CÓMO SE HACE

1. Dibujar una figura en cartulina o recortar una ya existente de revistas o similares.

2. Recortar una tira de cartulina, elaborar un cilindro con ella del ancho del dedo índice.

3. Pegar (con pegamento o cinta adhesiva de doble cara) sobre sí misma, para cerrar el cilindro.

4. Pegar o grapar la figura recortada al cilindro.



ACCESIBILIDAD

Infantil en adelante



VARIANTE 2



MATERIALES

Guantes viejos

Fieltro

Rotuladores

Lana*

Clips

Abalorios, perlas, complementos variados** Pegamento (cinta de doble cara, silicona caliente...)

Tijeras

CÓMO SE HACE

1. Recortar los dedos del guante viejo. Cortar tiras de fieltro de colores de 2 cm de ancho.
2. Cortar trozos de fieltro para hacer bocas, ojos, nariz u otros complementos.
3. Pegar las tiras de fieltro en la base del dedo del guante, rodeando el mismo dedo.
4. Pegar los trozos de fieltro u otros abalorios, que hacen de complementos, bocas, ojos, etc.
5. Cortar tiras de lana, anudarlas en un extremo y pasarlas con ayuda de un clip para colocar el pelo al títere.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



VARIANTE 3



MATERIALES

Vendas de escayola

Vaselina o crema de manos

Recipiente con agua

Pinceles

Colores (témperas)

Retales de tela

Pegamento (silicona caliente)

CÓMO SE HACE

1. Cortar tiras de venda de escayola.
2. Colocar vaselina o crema de manos en el dedo que se va a escayolar.
3. Mojar las tiras de venda de escayola en agua.
4. Colocar las tiras alrededor del dedo.
5. Hacer pequeñas bolas con la venda de escayola y mojarlas.
6. Colocarlas en el títere para darle forma a la cara y los complementos que se quieran añadir, generando modificaciones al aspecto del títere de dedo (Ejemplo: orejas de elefante, boca grande, pico, ojos saltones, cresta, etc.).
7. Pintar con témperas.
8. Añadir vestimenta a gusto, pegando una pieza textil en la parte inferior del títere de dedo.

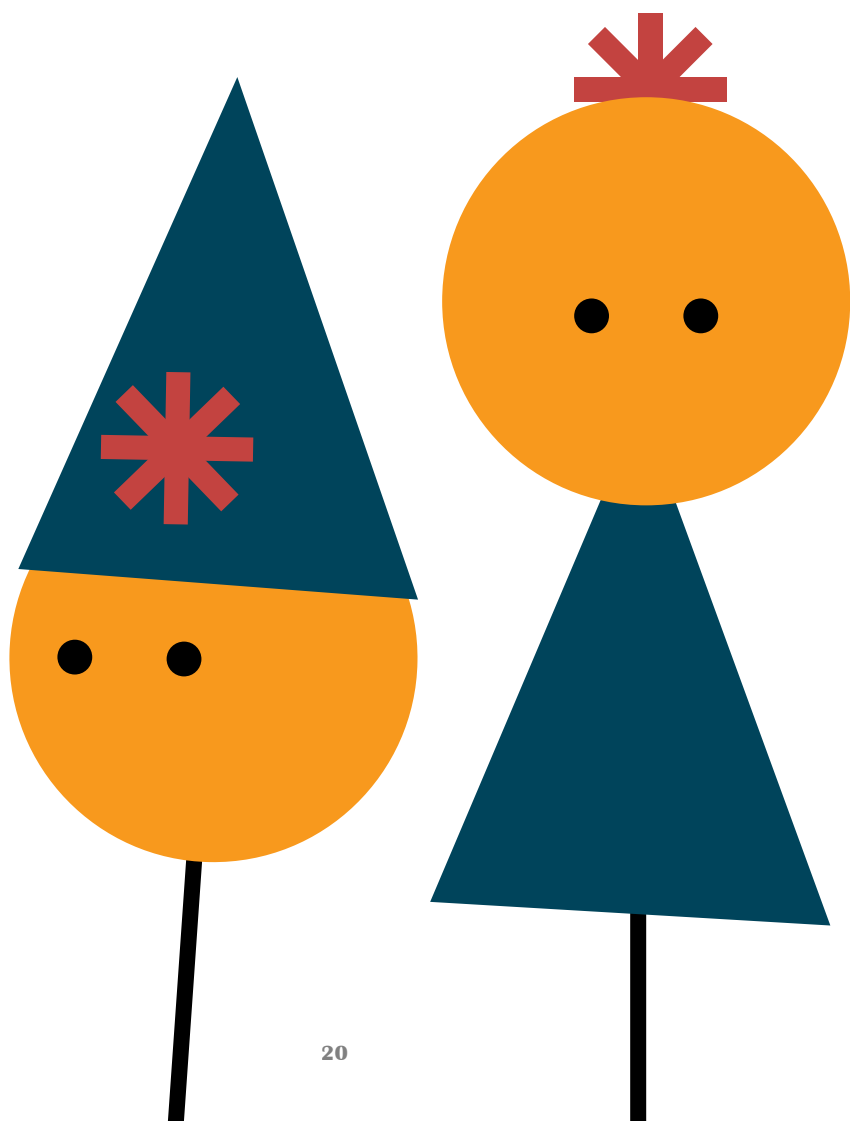


ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



TÍTERES PLANOS





MATERIALES

Cartulinas

Pinturas (rotuladores y ceras)

Tijeras

Revistas o similares

Palos (palillos chinos,
palos de helado)

Pegamento (de barra, cola blanca,
cinta adhesiva de dos caras)

Cinta adhesiva de papel

CÓMO SE HACE

1. Dibujar una figura o recortar una ya existente de revistas o similares.
2. Pegarla a un cartón o cartulina para que quede más rígida.
3. Pegar la figura o dibujo, con cinta adhesiva de papel o cinta adhesiva de doble cara, al palo.

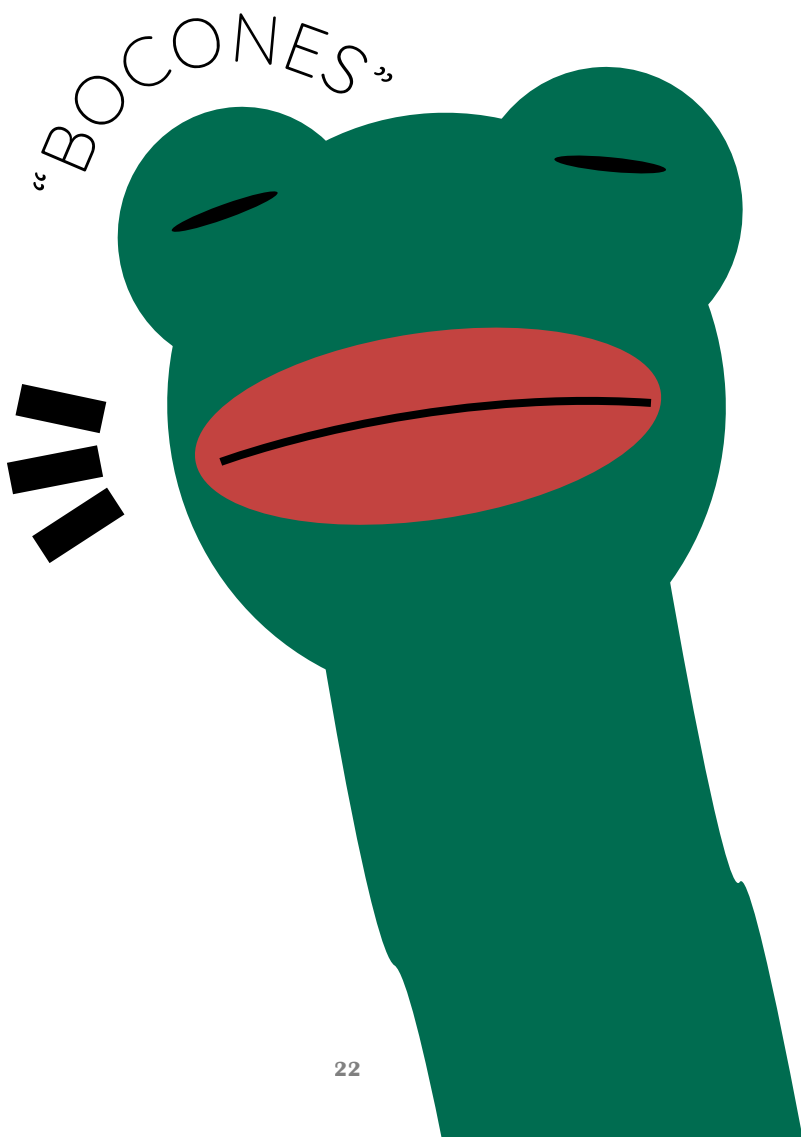


ACCESIBILIDAD

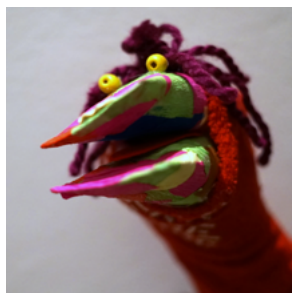
Infantil en adelante



TÍTERES DE BOCA



VARIANTE 1



MATERIALES

Dos cartones de papel higiénico
Calcetín viejo
Papel pinocho
Pintura (témperas o ceras)
Lana*
Feltro
Pegamento (cola blanca, de barra,
Abalorios, perlas,
complementos variados*
Cinta adhesiva de papel
Grapadora

CÓMO SE HACE

1. Juntar ambos rollos por un extremo con cinta adhesiva de papel, grapar los otros extremos.
2. Pintar los rollos de papel higiénico a gusto, con pintura o forrarlos con papel pinocho.
3. Decorar con abalorios para hacer ojos, cejas, nariz, labios u otros complementos.
4. Recortar un trozo de fieltro para hacer la lengua.
5. Cortar la lana y anudarla de un extremo; pegarla para el pelo.
6. Cortar el calcetín por la costura de la punta.
7. Pegar o grapar el calcetín o el trozo de tela cilíndrica alrededor de los rollos de papel con el objetivo de que sea la vestimenta del títere y cubra nuestra mano.



Para mayor facilidad se puede hacer sólo la boca, sin colocar el calcetín.



ACCESIBILIDAD
Infantil en adelante



VARIANTE 2



MATERIALES

Cartón de leche o zumo
Calcetín
Papel de periódico
Papel pinocho
Pinturas (témperas)
Pegamento (cola blanca, silicona caliente)
Cuter o tijeras
Cartulina, cartón, fieltro, goma EVA
Cinta adhesiva de papel
Lana*
Abalorios, perlas, complementos variados*

CÓMO SE HACE

1. Cortar el cartón de leche en dos para hacer las dos mitades de la boca.
2. Pegar (con cola blanca) trozos de papel de periódico a ambos lados del cartón de leche o zumo, hasta que queden cubiertos.
3. Pintar los cartones con pintura o forrarlos con papel pinocho.
4. Pegar los complementos que se deseen para añadir boca, nariz, cejas, ojos, etc.
5. Pegar lana u otros materiales para hacer el pelo.
6. Pegar cartulina, fieltro o goma EVA a la parte interna de la boca y añadir lengua, dientes, etc.
7. Pegar el calcetín o el trozo de tela cilíndrica alrededor del cartón.



El cartón de leche o zumo se puede cortar en horizontal y pegar las partes para hacerlas más pequeñas.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



VARIANTE 3



MATERIALES

Calcetín

Cartón

Pegamento (silicona caliente,
cinta de doble cara)

Lana*

Tijeras

Abalorios, perlas,
complementos variados*

Bolas de poliexpán

Cartulina, fieltro

Goma EVA

Retales de tela

CÓMO SE HACE

1. Cortar un óvalo en cartón de unos 10 cm (ajustarlo al tamaño del calcetín).
2. Pegar el óvalo a la parte interna del calcetín, en la costura de la punta de este.
3. Hacer un óvalo 1cm más grande de goma EVA, cortar por la mitad y pegar los extremos al otro óvalo.
Dar la vuelta al calcetín.
4. Pegar el fieltro o cartulina para hacer la parte interna de la boca, se le puede añadir lengua.
5. Pegar lana u otros materiales para simular el pelo.
6. Cortar las bolas de poliexpán por la mitad y pegarlas, simulando los ojos; añadir tiras de fieltro alrededor para decorarlas.
7. Añadir, si se quiere, otros complementos para simular los ojos, nariz, cejas, labios, etc.
8. Colocar y pegar el trozo de tela en la parte de la goma del calcetín para recrear la vestimenta del títere.

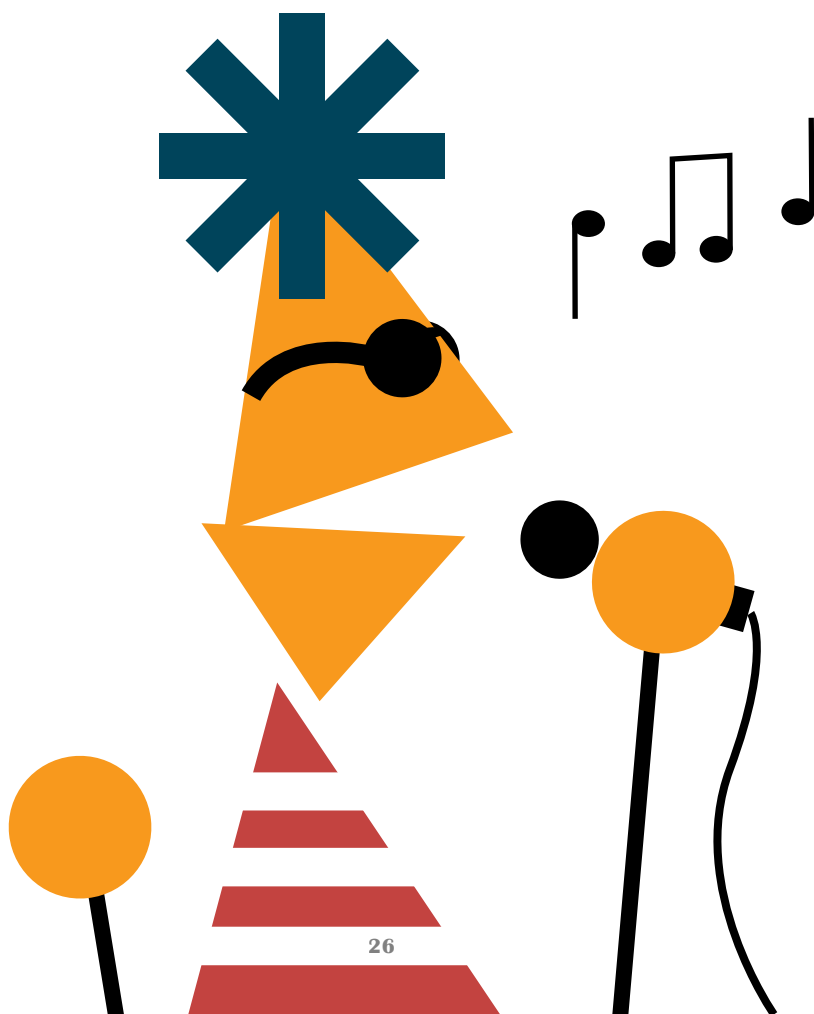


ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



TÍTERES DE VARILLA



VARIANTE 1



MATERIALES

Rollo de papel higiénico
Pinturas (témperas, ceras, rotuladores)
Pegamento (cola blanca, cinta adhesiva de papel, silicona caliente)
Lana*
Varillas
Tijeras
Grapadora
Cartulina, fieltro, goma EVA
Abalorios, perlas, complementos variados*

CÓMO SE HACE

1. Pintar el rollo de papel a gusto.
2. Juntar la parte de arriba del rollo de papel, pegándola o grapándola.
3. Pegar una varilla dentro del rollo de papel higiénico.
4. Recortar lana u otro material para hacer el pelo y pegarlo.
5. Pegar abalorios variados y otros elementos que se deseen para añadir boca, nariz, cejas, ojos... y complementos.
6. Doblar la tela por la mitad y agujerearla por el centro.
7. Pegar o grapar la tela doblada en la parte de abajo del rollo como vestimenta del títere.
8. Pegar dos varillas en los extremos de la tela doblada; se puede colocar algún abalorio o complemento para simular las manos.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



VARIANTE 2



MATERIALES

Papel de periódico
Pegamentos (cola blanca, silicona caliente)
Cinta adhesiva de papel
Pintura (témperas)
Rollo de papel higiénico
Varillas
Lana*
Tijeras
Punzón
Tela
Grapadora
Caja de cartón de conservas o envase de yogur
Cartulina, fieltro, goma EVA
Abalorios, perlas, complementos*

CÓMO SE HACE

1. Hacer una bola con el papel de periódico que esté prieta; esta será la cabeza.
2. Incrustarle una varilla dentro.
3. Añadir a la cabeza, con bolas de papel, prominencias en los pómulos, la nariz, el mentón, los labios, etc.
4. Envolverlo y pegarlo todo con cinta adhesiva de papel, para que quede más prieto.
5. Hacer trozos de papel de periódico y pegarlo en la cabeza con mezcla de cola blanca y agua. Dejar secar.
6. Pintar con témperas a gusto.
7. Pegar elementos para el pelo.
8. Pegar abalorios para ojos, nariz, boca y complementos que se le quieran añadir al títere.
9. Doblar la tela por la mitad y hacerle un agujero en el centro.
10. Pegar la tela, por el agujero, al cuello del títere.



ACCESIBILIDAD

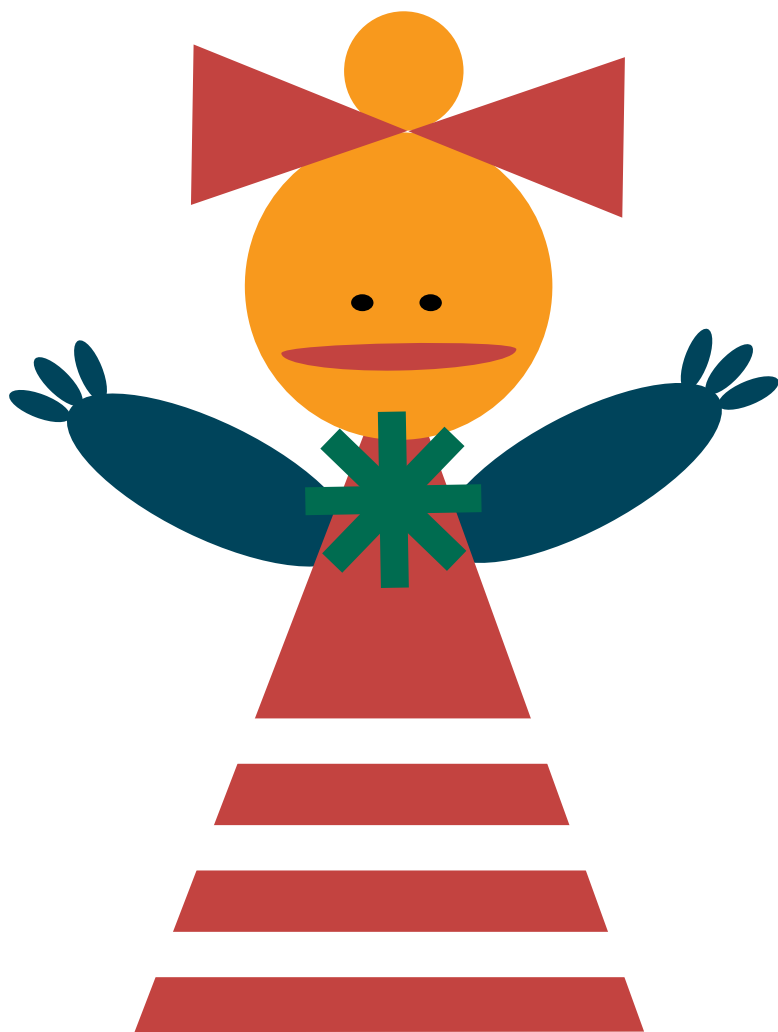
Segundo ciclo de primaria en adelante

11. Incrustar el envase de yogur o el cartón de conservas en la varilla, colocándolo debajo de la cabeza del títere.

12. Pegar dos varillas en los extremos de la tela doblada; se puede colocar algún abalorio o complemento para simular las manos.



TÍTERES DE GUANTE



VARIANTE 1



MATERIALES

Rollo de papel higiénico

Pinturas (témperas, ceras, rotuladores)

Pegamento (cola blanca, silicona caliente)

Cinta adhesiva de papel

Lana*

Tijeras

Grapadora

Cartulina, fieltro, goma EVA

Abalorios, perlas, complementos variados*

CÓMO SE HACE

1. Pintar el rollo de papel a gusto.
2. Juntar la parte de arriba del rollo de papel, pegarla o graparla.
3. Recortar lana u otro material para hacer el pelo y pegarlo.
4. Pegar abalorios variados y otros elementos que se deseen para añadir boca, nariz, cejas, ojos... y complementos.
5. Doblar la tela por la mitad y agujerearla por el centro.
6. Pegar o grapar la tela doblada en la parte de abajo del rollo como vestimenta del títere.
7. Hacer dos pares de figuras de fieltro que simulen manos.
8. Pegarlas por los bordes, dejando una parte sin juntar, formando una especie de saquito por donde quepan los dedos meñique y anular en uno, y el dedo pulgar en el otro.
9. Pegar cada borde de la tela en el fondo de cada saquito que simula la mano.
10. En el rollo de papel higiénico, que hace de cuello, se colocarán los dedos índice y corazón.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



VARIANTE 2



MATERIALES

Papel de periódico
Pegamentos (cola blanca, silicona caliente)
Cinta adhesiva de papel
Pintura (témperas)
Rollo de papel higiénico
Lana*
Tijeras
Tela
Grapadora
Cartulina, fieltro, goma EVA
Abalorios, perlas, complementos*

CÓMO SE HACE

1. Hacer una bola con el papel de periódico que esté prieta; esta será la cabeza.
2. Añadir a la cabeza, con bolas de papel, prominencias en los pómulos, la nariz, el mentón, los labios, etc. Envolverlo y pegarlo todo con cinta adhesiva de papel, para que quede más prieto.
3. Añadirle un rollo de papel higiénico en la parte inferior de la cabeza, que hará de cuello.
4. Hacer trozos de papel de periódico y pegarlo en la cabeza con mezcla de cola blanca y agua. Dejar secar.
5. Pintar con témperas a gusto.
6. Pegar elementos para el pelo.
7. Pegar abalorios para ojos, nariz, boca y complementos que se le quieran añadir al títere.
8. Doblar la tela por la mitad y hacerle un agujero en el centro.
9. Pegar la tela, por el agujero, al rollo de papel higiénico que hace de cuello.
10. Hacer dos pares de figuras de fieltro.



ACCESIBILIDAD

Segundo ciclo de primaria en adelante

tro que simulen manos.

11. Pegarlas por los bordes, dejando una parte sin juntar, formando una especie de saquito por donde quepan los dedos meñique y anular en uno, y el dedo pulgar en el otro.

12. Pegar cada borde de la tela en el fondo de cada saquito que simula la mano.

13. En el rollo de papel higiénico, que hace de cuello, se colocarán los dedos índice y corazón.



Es posible que se necesiten dos sesiones para el secado.



5 INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LOS TÍTERES: JUEGOS & IMPROVISACIÓN

El mundo de los títeres es una actividad donde se implica la totalidad de la persona: emociones, destrezas motrices, lenguaje, expresividad, sensibilidad, conocimientos... Como se ha mencionado anteriormente, hay una gran cantidad de aprendizajes implicados en esta actividad. El alumnado, de distintas edades, debe pensar, hablar, recrear emociones, construir objetos, manipularlos, estructurar secuencias, dialogar con el público, participar en las intervenciones. Se trabaja desde la cooperación con el resto de compañeras y con el público. Y mediante los títeres, también se pueden expresar contenidos difíciles y complejos por la ambigüedad que existe entre presencia-ausencia, ya que la persona que manipula el títere puede estar escondida detrás de la tela o “teatrillo”.¹⁸

con la creación de una obra (planteamiento de la historia, puesta en escena y la representación de la misma).

Todo esto puede trabajarse como un proceso, en tres fases, empezando por la construcción de los títeres, seguido de juegos e improvisación, y acabando

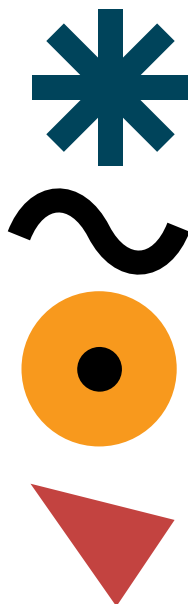
18. Zabalza, M. A. Didáctica de la Educación Infantil. Madrid. Pág 200. - 2008

DIFERENCIAS ENTRE JUEGO, IMPROVISACIÓN Y REPRESENTACIÓN CON TÍTERES

El juego con títeres son dinámicas exploratorias; el alumnado prueba las diferentes posibilidades que tiene la manipulación de forma individual o en grupo, y no hay público espectador. Las improvisaciones pueden ser la continuación, el producto de ese mismo juego, y atienden a consignas más específicas que facilita el profesorado. La representación es una obra de teatro que se lleva a cabo, responde a un texto escrito y ha sido ensayada y dirigida.

Con la práctica del juego y la improvisación, la finalidad no es montar un espectáculo, sino investigar el lenguaje titiritero, sus posibilidades, su esencia. Transitar por las diferentes personajes, los movimientos, las voces, las técnicas de manipulación, las numerosas situaciones que pueden darse; descubrir la multitud de posibilidades que ofrecen los títeres y el espacio escénico. En la improvisación existe un conjunto de acciones y un conflicto, y estas han sido previamente pensadas para llevarlas a la práctica. Las improvisaciones pueden contar con espectadores o no; y se aconseja comenzar en grupos de dos o tres personas, para que puedan relacionarse y escucharse mejor.

A continuación, se describe una amplia variedad de dinámicas y juegos de improvisación, los cuales pueden realizarse en las aulas y adaptarse a diferentes edades a partir del primer ciclo de primaria, o ejecutarse con personas adultas. Estas dinámicas están categorizadas según el trabajo que se haga con el títere o el cuerpo: de movimiento, de voz, de mirada, del entorno, con objetos, etc.



APLICACIÓN EN EL AULA

Se plantean diversos itinerarios para usar estas dinámicas y juegos, según el tiempo del que se disponga:

Para una sesión, realizar tres dinámicas, en el siguiente orden:

- Dinámicas de inicio y movimiento: “Despertar al títere”, explicando los tres aspectos del ritmo (movimiento seco, arrastrado y pausa).

- Dinámicas de voz: Elegir entre “Idiomas inventados” o “Descubriendo la voz”, explicando anteriormente los apuntes sobre la voz.

- Dinámicas finales en el escenario: “Improvisación en el escenario”, teniendo en cuenta todos los apuntes anteriormente explicados y los apuntes del escenario.

Para dos sesiones, realizar las dinámicas anteriores añadiendo:

- Dinámicas para descubrir la personalidad del títere: Elegir entre “Ponerse en el lugar de...”, “Movimientos opuestos” o “Imitación de seres y animales”.

- Dinámicas del entorno: “Adaptación a diferentes entornos”.



Para montar una pieza de teatro, sería interesante realizar, al menos, tres sesiones. Pudiendo desarrollar así, mínimo, ocho dinámicas, en el siguiente orden:

- Dinámicas de inicio y movimiento: “Despertar al títere”, explicando los tres aspectos del ritmo (movimiento seco, arrastrado y pausa).
- Dinámicas de voz: “Descubriendo la voz”, explicando anteriormente los apuntes sobre la voz.
- Dinámicas de mirada: “El público y la mirada del títere”.
- Dinámicas para descubrir la personalidad del títere: “Ponerse en el lugar de...” y/o “Imitación de seres y animales”.
- Dinámicas del entorno: “Adaptación a diferentes entornos”.
- Dinámicas con objetos: “Llevar objetos”.
- Dinámicas finales en el escenario: “Biografía de los personajes” e “Improvisación en el escenario”. Explicando las entradas y las salidas de los títeres al escenario, teniendo en cuenta todos los apuntes anteriormente explicados y los apuntes de las dinámicas de escenario.



A TENER EN CUENTA

- Cuidar la posición vertical de los títeres, evitando que estos se inclinen hacia los lados y caminen doblados.
- Poner atención a que el títere no se zarandee, sino que los movimientos sean suaves y precisos.
- Prestar atención a la proyección de la voz, que se les escuche con fuerza sin necesidad de gritar.
- Si alguien se bloquea en las improvisaciones, se le pueden plantear propuestas y preguntas tanto las docentes como las compañeras. No tener miedo a la interacción con el público.

DINÁMICAS DE INICIO Y MOVIMIENTO

En los títeres hay tres aspectos importantes del ritmo: el movimiento seco, el movimiento arrastrado y la pausa o silencio.

- El primero es un cambio de posición con un movimiento brusco.

- El segundo es un cambio de posición con un movimiento deslizante.

- El tercero es mantener la posición en pausa, quieto, en silencio.



DESPERTAR AL TÍTERE

Tiempo: 15 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Posibilidad de usar música.

Con el títere en el regazo, realizar una respiración suave y lenta, moviendo al títere como si estuviera respirando.

Comenzar a moverlo delicadamente, respirando suavemente, como si estuviera despertando de un largo sueño.

El títere despierto mira a su alrededor y comienza a caminar de forma tranquila.

Trabajar diferentes formas de respirar y caminar del títere:

Parado, respira de forma suave, acelerada, respiración entrecortada.

Camina deslizándose suavemente por el espacio.

Camina lento dando pequeños saltos.

Se gira de imprevisto y cambia de dirección.

Camina deprisa dando grandes saltos. Camina con prisa deslizándose por el espacio.

Le aparece un tic nervioso, en movimiento o parado.

Buscar otros tics diferentes.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

RITMOS Y PAUSAS

Tiempo: 5 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Posibilidad de usar música.

Caminar por el espacio con los títeres. Estos ven alguna cosa que les genera curiosidad (un objeto en el espacio, otro títere...); el títere se voltea hacia aquello que le llama la atención.

Van a practicar estos movimientos con los tres aspectos del ritmo, de forma más lenta o más rápida.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

BÚSQUEDA LIBRE

Tiempo: 15 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Se necesita música.

Se camina por el espacio con el títere. Cuando se para la música, el movimiento del títere se detiene y el títere busca otro títere, se gira para mirarlo (eligiendo un movimiento seco o arrastrado al voltearse) y lo saluda.

La dinámica de parar la música se repetirá varias veces; al parar y encontrarse con la mirada de otro títere, se saludan de manera distinta.

El saludo siempre será con un movimiento corporal del títere, sin palabras.

Las consignas, mientras la música suena y el títere se mueve, van a ir cambiando: los títeres podrán saltar, reír, bailar, tejer, esquiar, subir árboles, etc.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

PERDIENDO LA VERGÜENZA

Tiempo: 10 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Posibilidad de usar música.

Cada títere juega a esconderse, como si fueran muy tímidos.

Para ello, usan objetos en el aula tras los que desaparecer y aparecer de nuevo (sillas, pañuelo, paraguas, mochilas, zapatos, chaquetas...).

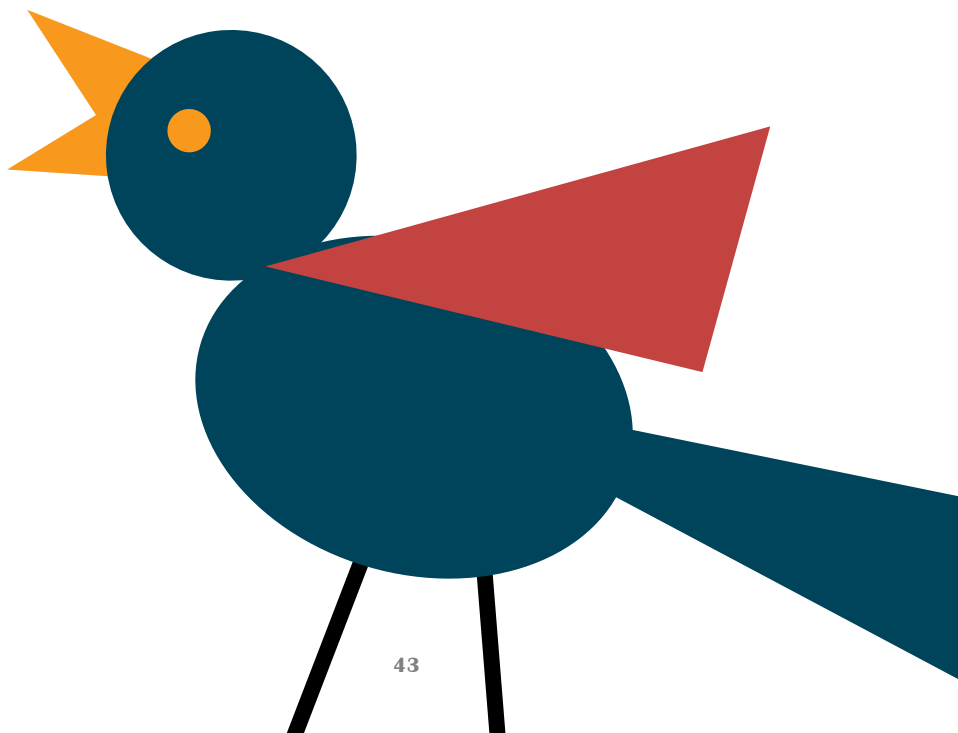
Cada vez los títeres se animan a aparecer más, motivados por la docente.

Finalmente, se encuentran con otros títeres e interactúan, sin hablar, solo con gestos.



ACCESIBILIDAD

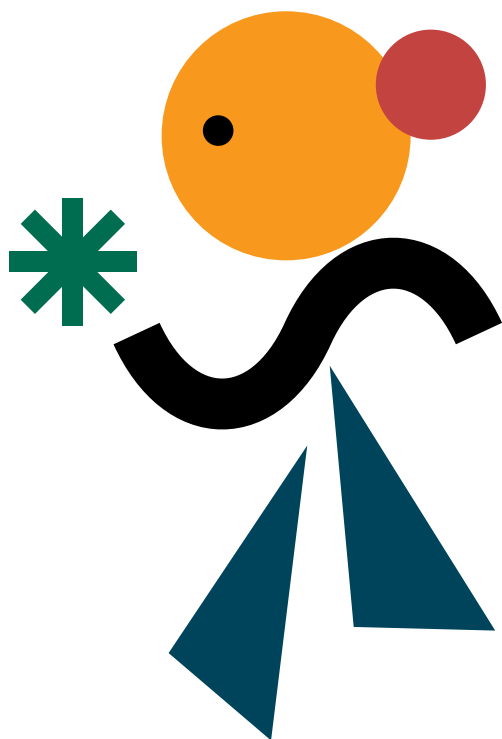
Primer ciclo de primaria en adelante



DINÁMICAS DE VOZ

La voz es una extensión de nuestro propio cuerpo; debe llegar a los espectadores. Para ello es importante reconocer los matices, los tonos, la velocidad, el volumen... y así conocer las diferentes posibles voces con las que contamos para colocarlas a los personajes.

Los títeres, para hablar, sincronizan los movimientos del cuerpo o la boca con cada palabra o sílaba que dicen. Recordarlo durante los ejercicios.



EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO DE LA VOZ

Tiempo: 10 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Sin títere, solo el cuerpo.

La docente da diversas consignas que tiene que realizar todo el grupo:

- Hacer como si masticáramos chicle de forma exagerada, de forma sutil.
- Repetir el sonido BRRRR con la boca cerrada, apretando los dientes, con los labios abiertos, haciendo pucheros... Repetir la misma consigna anterior con los sonidos RRRR, VVVVV, SSSS, MMMM.
- Producir el sonido SSSSSHHHH.
- Sacar la lengua y meter la lengua diciendo AAAHH.
- Sacar la lengua y meter la lengua diciendo las letras B – R – N – D.
- Decir AAHH, EEHH, IIHH, OOHH, UUHH de forma continua con la boca muy abierta y con la boca prácticamente cerrada.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

PROYECTAR LA VOZ: HACIA FUERA Y HACIA DENTRO

Tiempo: 10 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Con el títere van a murmurar un idioma inventado.

A la señal de la docente, el títere se congela y se proyecta la voz (con el idioma inventado), enviándola hacia fuera de forma suave. El títere se mueve manteniendo esta consigna de la voz.

Con la siguiente señal de la docente, el títere vuelve a congelarse y se proyecta la voz, enviándola hacia adentro esta vez con fuerza. El títere recupera el movimiento siguiendo con su discurso en idioma inventado.

La siguiente señal será para cambiar a proyectar la voz enviándola hacia fuera, pero esta vez de forma fuerte.

La siguiente señal será proyectar la voz hacia dentro, pero de forma suave. Siempre deteniendo el títere primero y reanudando el movimiento sin perder la proyección vocal conseguida.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

IDIOMAS INVENTADOS

Tiempo: 15 minutos

Agrupación: En parejas

Anotaciones: Se puede hacer de forma individual con más tiempo.

En parejas interactuarán en un idioma inventado.

Se contará un suceso, primero una persona de la pareja, luego la otra.

Procurarán que se entienda lo que están expresando, aunque sea en idioma inventado.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

DESCUBRIENDO LA VOZ

Tiempo: 20-30 minutos

Agrupación: En parejas

Anotaciones: Este ejercicio puede ser más extenso o menos en el tiempo, dependiendo del número de cambios de parejas que se hagan.

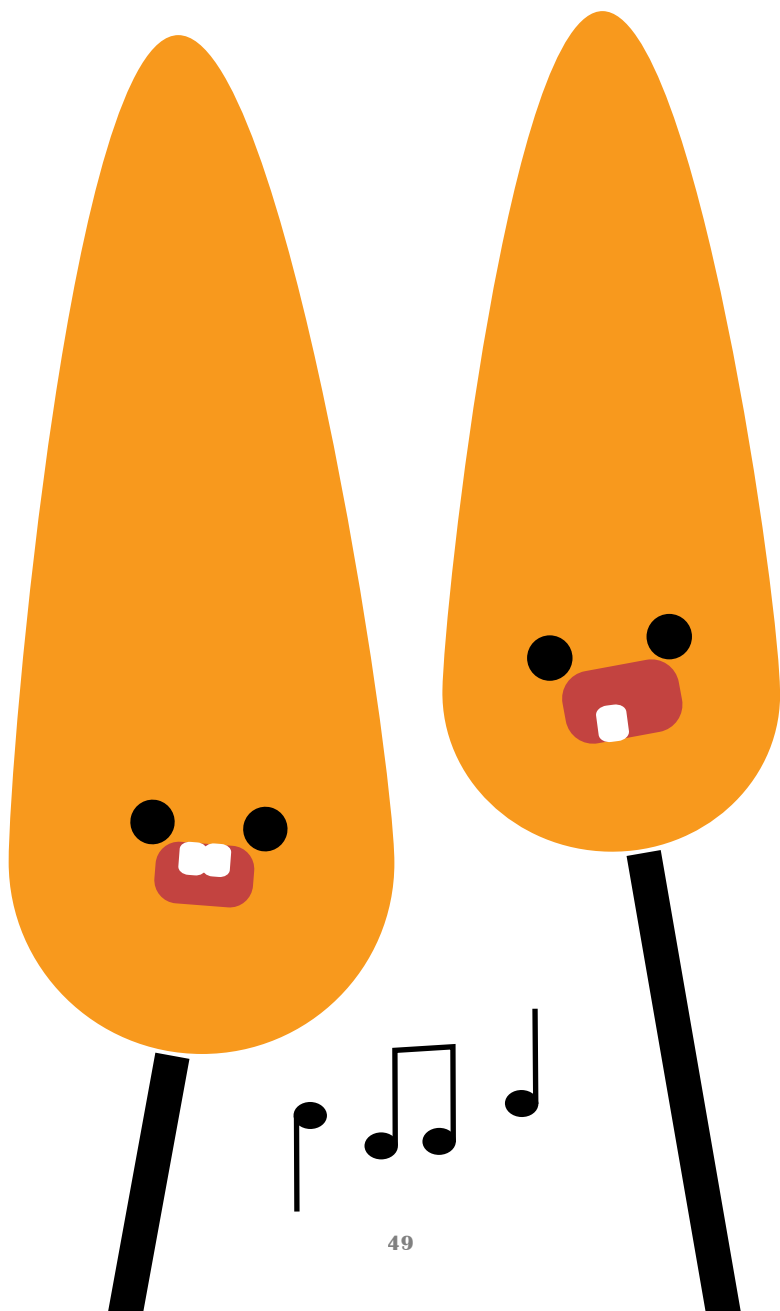
Los títeres se van a presentar y contar un suceso.

La docente marcará cambio de pareja, y con cada cambio se probarán diferentes voces, sonidos, onomatopeyas, ritmos, volúmenes, etc.



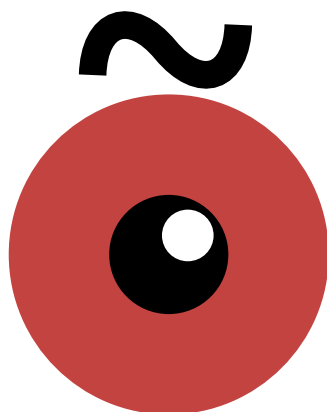
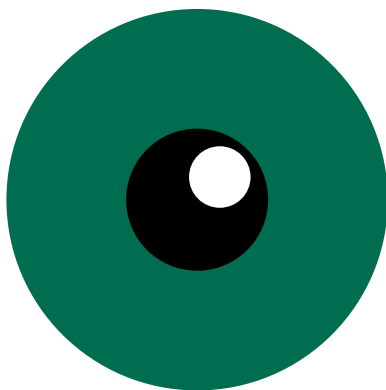
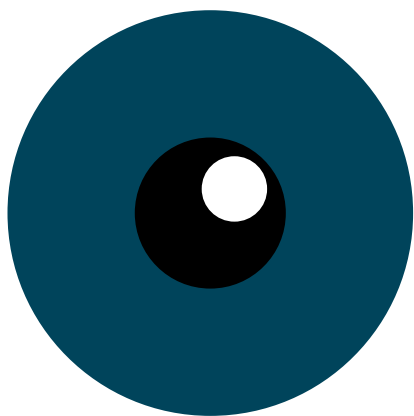
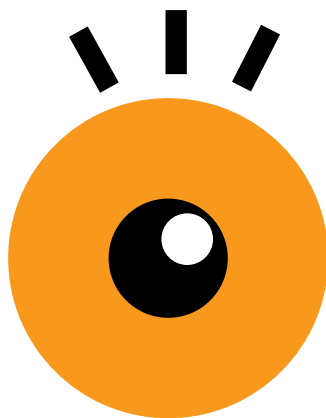
ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



DINÁMICAS DE MIRADA

Trabajar sobre la dirección de la mirada es muy importante, pues permite la comunicación con los otros personajes, con el espacio, con las espectadoras y las titiriteras. Para proyectar la mirada, esta se ubica en la punta de la nariz del títere.



MIRARSE A LOS OJOS

Tiempo: 5-10 minutos

Agrupación: En parejas

Dibujar con un marcador grueso un par de ojos en la parte superior de la mano con el puño cerrado.

Un títere-mano mira al títere-mano de la compañera y se siguen con la mirada.

Primero guía una persona de la pareja, moviéndose por el aula; luego la otra.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

EL PÚBLICO Y LA MIRADA DEL TÍTERE

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Grupos de cuatro

Dos personas del grupo van a interactuar con los títeres. Las otras dos compañeras estarán observando la improvisación.

Los dos títeres que interactúan se presentan entre ellos, después miran al público y les preguntan quiénes son, cómo se llaman y otras preguntas que se les ocurran; se genera un pequeño diálogo entre el público y los dos títeres.

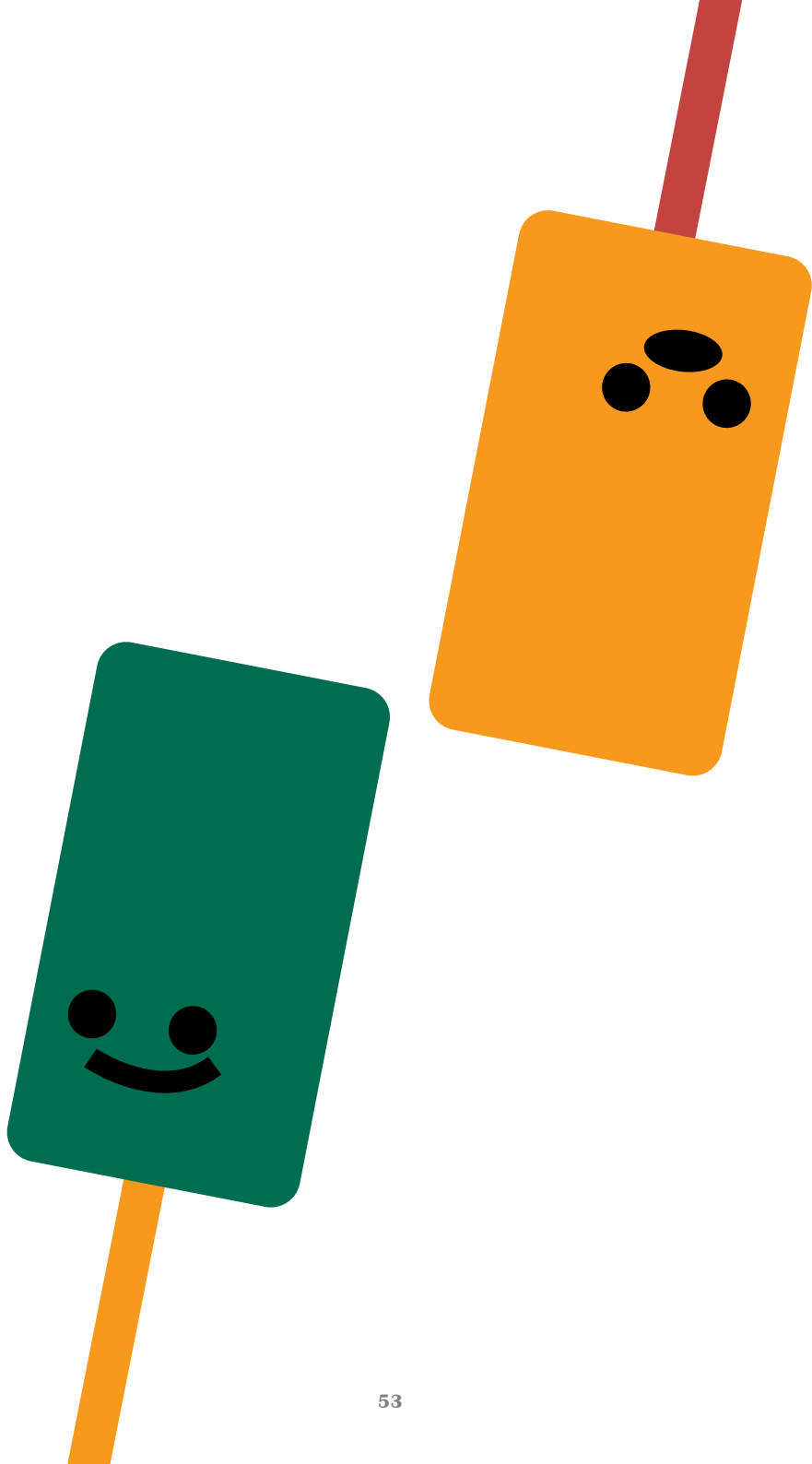
Las dos alumnas que están en el público están atentas si los títeres tienen la mirada perdida o les miran, si se les oye y entiende bien cuando hablan. Les hacen las indicaciones pertinentes durante el ejercicio o al final.

Luego se intercambian los roles.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



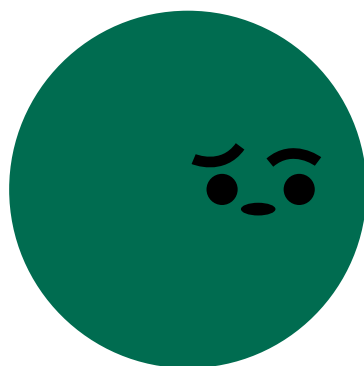
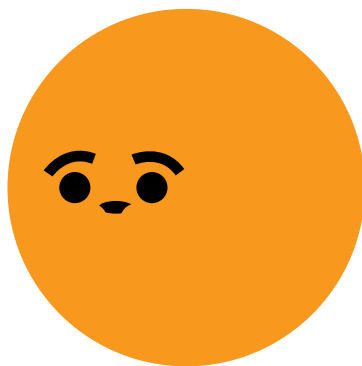
DINÁMICAS PARA DESCUBRIR LA PERSONALIDAD DEL TÍTERE

Para la caracterización de los diferentes personajes, es importante bucear en la personalidad del nuevo ser y descubrir cada una de las posibilidades que ofrece. Para ello es necesaria la interacción con el espacio y con otros personajes. El personaje cobra vida al entrar en acción, pues se trabaja el movimiento, los ritmos, la voz... Las posibilidades y dificultades en su acción están condicionadas por lo que puede ofrecer el propio títere, cómo está construido, el tipo de material, si son suaves, rugosos, blandos, duros, livianos, pesados, etc.

Atención con que los personajes que se representen reproduzcan estereotipos. Ejemplo: Princesa: delicada, suave y bella. Bruja: fea, malvada, vieja. Personajes que representen otras culturas: negros, pobres, primitivos.

Cada personaje tendrá características inherentes al rol y otras que tendrán relación con su personalidad. Por ejemplo, un enfermero puede desempeñar acciones cotidianas relativas a su rol, como poner inyecciones o tomar la temperatura, pero su personaje tendrá características particulares: será alegre, tranquilo, cariñoso...

Para la búsqueda de personalidad de los personajes, ayuda observar e imitar los movimientos corporales de otros seres o elementos.



JUGANDO A PERSONIFICAR

Tiempo: 15 minutos

Agrupación: Individual, en paralelo

Anotaciones: Sin títere, solo el cuerpo

Imitar diferentes personajes o roles. Por ejemplo, animales, personas ancianas, bebés, el viento, el mar, el fuego, etc.

Buscar maneras de moverse de cada ser, actividades que les agrade hacer, maneras de caminar, de sentarse; cuidando las diferencias de ritmo y energías particulares de cada personaje.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

DESCUBRIR MOVIMIENTOS

Tiempo: 20-25 minutos

Agrupación: Primero individual, en paralelo. Después, en parejas

Primero, dejar unos minutos para probar qué movimientos puede hacer el títere y cuáles no. Cuáles quedan bien y cuáles no.

Seguidamente, la docente da ciertas consignas para imitar diferentes personajes y roles que podrían ser sus títeres, probarlos todos, aunque no encajen en su idea de personalidad inicial: Roles: princesas, madres, médicas, profesores, dragones, etc. Personalidad: pícaros, aburridos, amargados, alegres, etc.

En parejas, compartir algunos de los movimientos, los roles y las personalidades que se han investigado.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

PONERSE EN EL LUGAR DE

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Grupos de tres

Habrà a disposición tarjetas en las que estarán escritos un rol y tres cualidades.

Una persona representa con el títere un personaje con las cualidades que marque la tarjeta que haya cogido.

Las otras dos personas harán de público e intentarán adivinar alguna de las cualidades que representan.

Ejemplos de tarjetas: PRINCESA: Simpática, veloz, tartamuda. DRAGÓN: Nervioso, lento, “saltarín”. ABUELA: Juguetona, dormilona, alegre. ROBOT: Triste, charlatana, aburrida.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

MOVIMIENTOS OPUESTOS

Tiempo: 15 minutos

Agrupación: En parejas

Primero, las dos personas de la pareja representan el mismo tipo de personaje.

Después, de forma alterna, representan y se comunican entre ellas representando personajes opuestos.

Ejemplo: personajes positivos y negativos, alegres y tristes, dinámicos y parados, etc.

La docente marcará los momentos en que se harán los cambios.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

IMITACIÓN DE SERES Y ANIMALES

Tiempo: 15-20 minutos

Agrupación: En parejas

Anotaciones: Puede durar más o menos dependiendo de cuántos cambios de parejas se hagan

Se cuenta un suceso imitando ciertos seres o animales: oveja, gallina, gato, elefante, árbol, el mar, una roca, etc.

Por un lado, otorgando a las palabras el ritmo, la forma vocal o sutilezas de los sonidos que puedan hacer esos seres o animales.

Por otro lado, otorgándole al personaje movimientos, gestos, ritmos característicos de los seres o animales que se escojan.

Hacer varias rondas cambiando de pareja y de ser o animal.

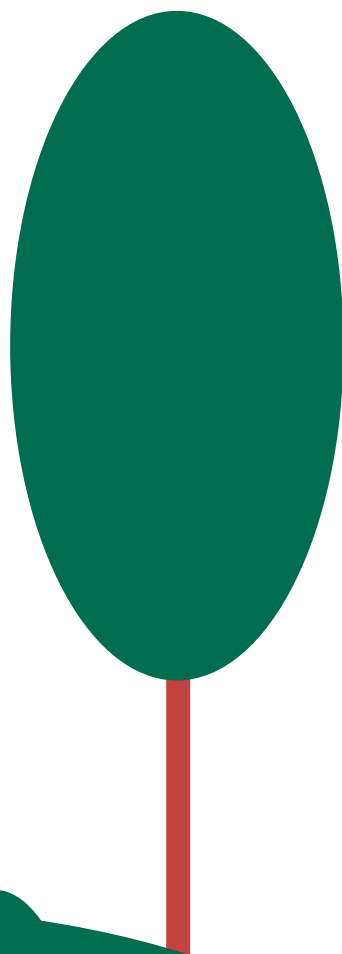
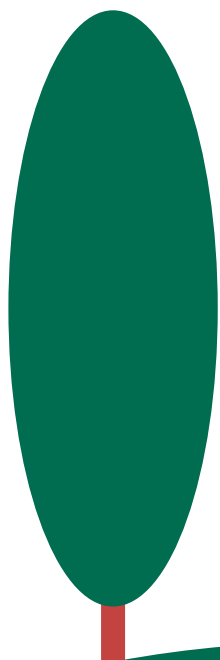


ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

DINÁMICAS DEL ENTORNO

Diferenciar entre entorno o hábitat y espacio escénico: El espacio escénico es común a todas; es el espacio en el que se desenvuelven los personajes. El entorno o hábitat es parte de la historia personal de cada personaje, es un paso intermedio en la construcción del personaje, para que se conozca mejor su historia, de dónde viene, cuál es su entorno cotidiano.



ADAPTACIÓN A DIFERENTES ENTORNOS

Tiempo: 20-30 minutos

Agrupación: En grupos de tres o cinco

Anotaciones: Puede acortarse el tiempo si es la docente quien crea los ambientes de forma individual, previamente

Este ejercicio consta de dos partes.

Primero, por grupos, generar diferentes ambientes dentro del aula: una mesa con una silla encima, hilos entrecruzando sillas, una manta por el suelo, objetos variados encima de la mesa, etc.

Cada ambiente puede representar un entorno diferente: un desierto, un castillo, una selva, etc.

Después, en grupos de tres a cinco personas, explorarán los diferentes espacios, investigándolos, descubriendo sus posibilidades, rotando por todos ellos.

La docente marcará cuándo cada grupo cambiará de ambiente.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

DINÁMICAS DE INICIO Y MOVIMIENTO

A veces, con la infancia, los golpes entre los títeres, con cachiporra o no, se vuelven inevitables, por eso es interesante jugar con ella de forma creativa, para quitar la carga a la acción en sí de golpear e “investigar otros caminos”, como la manera de expresarse y de manipular al títere y los objetos.

La cachiporra en los títeres pertenece a un género folclórico y tradicional de títeres de guante (títeres de guiñol) donde el protagonista (Don Cristóbal, en España; Pulchinella, en Italia; Juanquito en Argentina, etc.) usa un garrote o cachiporra para golpear y defenderse. Es un teatro popular, sencillo, satírico y subversivo; sus historias están cargadas de connotaciones morales.



LLEVAR OBJETOS

Tiempo: 10-15 minutos

Agrupación: En parejas

Anotaciones: Sin títere, solo el cuerpo.

Los títeres agarrarán un objeto entre sus manos (la persona titiritera agarra el elemento entre el dedo pulgar y los dedos meñique y anular).

Se lo pasarán al otro títere de la pareja.

Inventarán una pequeña improvisación sobre qué es ese objeto, para qué sirve y por qué lo están transportando.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

CACHIPORRAS

Tiempo: 10-15 minutos

Agrupación: En parejas

Con objetos alargados van a poder pegarse, un títere al otro, por turnos.

La docente dará ciertas consignas:

-Que los golpes sean a cámara lenta.

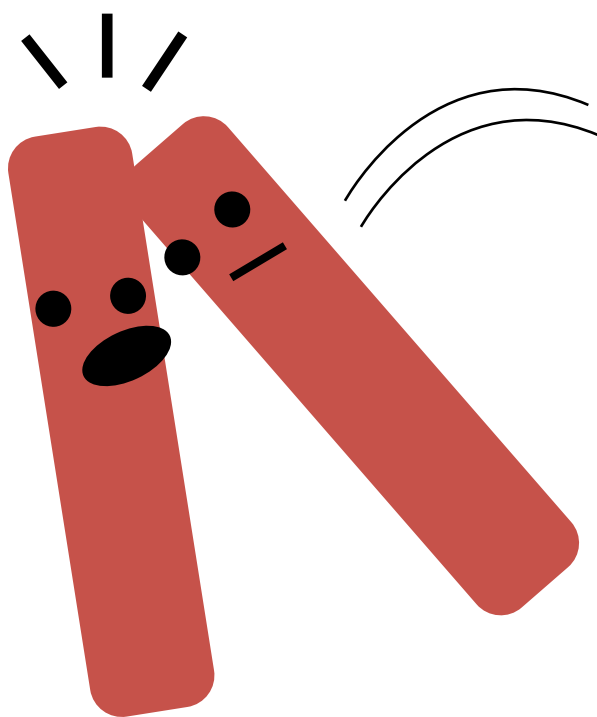
-Que la cachiporra sea muy pesada para quien la maneja y sea muy difícil llevar a cabo el golpe.

-Que la cachiporra tenga vida propia y no la puedan detener.



ACCESIBILIDAD

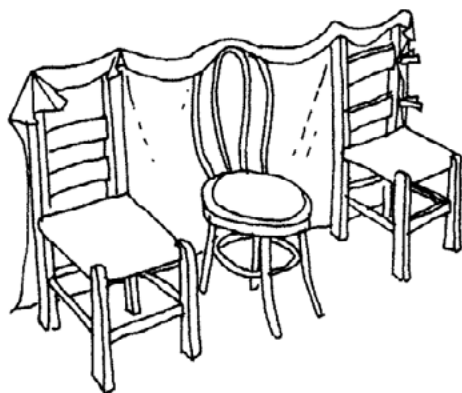
Primer ciclo de primaria en adelante



DINÁMICAS FINALES EN EL ESCENARIO (detrás de una tela)

La tela con la que se recrea el escenario debe cubrir justo por encima de la cabeza, para que puedan esconderse detrás y trabajar de pie.

Prestar atención a que los títeres asomen por la tela, con la altura correspondiente al “suelo” del escenario: el filo de la tela. Que no se bajen los brazos cuando se manipulan los títeres. Suele pasar porque los brazos se cansan; se pueden hacer ejercicios de estiramiento y movilización de brazos.



Teatrillo con tela y sillas. Dibujo del libro Theaterpuppen
Peter Klaus Steinmann (1980)

ENTRADAS Y SALIDAS

Tiempo: 15-20 minutos

Agrupación: Grupos de cuatro

Anotaciones: Sin títere, solo el cuerpo.

Detrás de la tela, los títeres salen a escena de diferentes maneras (de golpe, deslizándose hacia arriba en horizontal, en diagonal...).

Se miran entre ellos, se saludan entre ellos, miran al público, saludan al público y salen de escena de manera distinta a como han entrado.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

RECORRIDOS CON LA MIRADA

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Grupos de tres o cuatro

Cada grupo pasa por detrás del escenario y coloca a los títeres mirando al resto.

Las compañeras que hacen de público harán marcaciones sobre si tienen que subir o bajar la mirada para que los títeres les miren.

Seguidamente, una persona del público, ya seleccionada, moverá una pelota a la vista del público y los títeres la seguirán con la mirada. La pelota saltará, bota, se mueve de un lado a otro, variando la velocidad (primero muy lentamente, después más rápido).

Habrà una devolución de las compañeras del público sobre la mirada de los títeres, para corregirla y mejorarla.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

BIOGRAFÍA DE LAS PERSONAJES

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Individual o en parejas

Anotaciones: Puede durar más o menos dependiendo de cuántos cambios de parejas se hagan

Salen al escenario y cada títere cuenta su historia. Pueden preparársela de antemano o inventársela en el momento.

Las compañeras y la docente que hacen de público pueden hacerles preguntas para ayudar en el diálogo (estas preguntas pueden estar escritas anteriormente en una hoja de la que dispondrá el público).

Ejemplos de preguntas: ¿dónde vive?, ¿con quién vive?, ¿qué le gusta comer?, ¿tiene hobbies, cuáles?, ¿escucha música, cuál?, ¿cuál es su actividad cotidiana?, ¿qué cosas le ponen de muy buen humor?, ¿qué le desagrada profundamente?, ¿qué sueños tiene?, ¿a qué le tiene miedo?, etc.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante

IMPROVISACIÓN EN EL ESCENARIO

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Grupos de tres

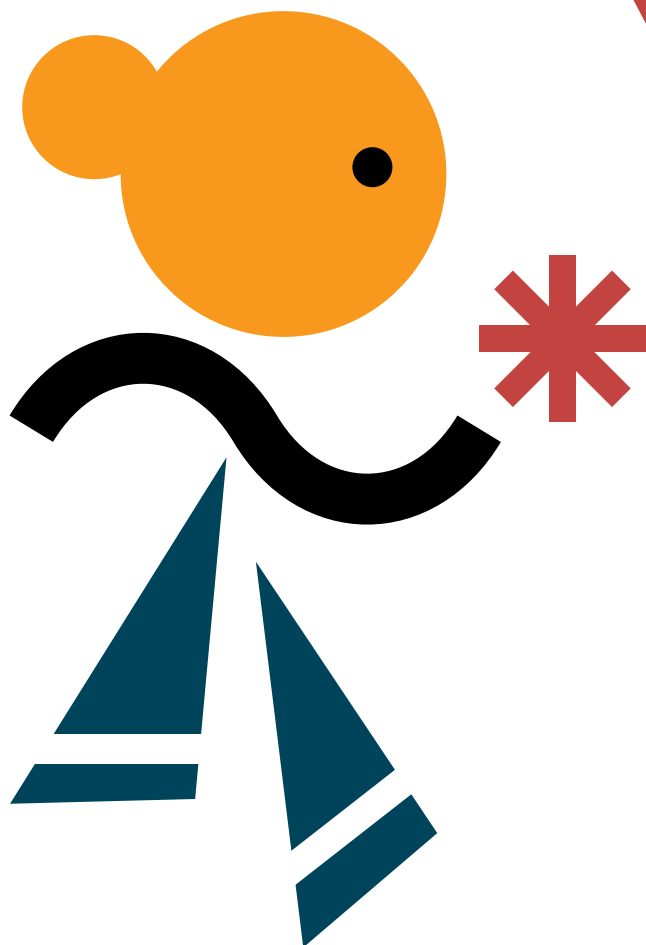
Salen al escenario y cada uno del grupo asume un rol y un papel e inventan una pequeña historia de 2 a 5 minutos.

Esta historia debe tener un inicio, una entrada al escenario de los títeres y un final, con una salida de los títeres del escenario.



ACCESIBILIDAD

Primer ciclo de primaria en adelante



6 CREACIÓN DE UNA OBRA DE TÍTERES: HISTORIA, PUESTA EN ESCENA Y REPRESENTACIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, en el marco escolar o formativo es importante utilizar al títere como medio de expresión y experimentación por parte del alumnado y no intentar obtener manifestaciones artísticas. La diferencia es que, como medio de expresión, no se exige un producto acabado, sino que su importancia radica en el proceso de investigación, mientras que las manifestaciones artísticas implican mayores exigencias y la valoración no está centrada en el proceso, sino en el producto final.¹⁹ Los títeres son una técnica de aprendizaje continuo, donde alumnado y profesorado exploran y se enriquecen mutuamente. Por eso, lo primordial no es la experiencia previa del profesorado en títeres y artes escénicas, sino permitir, facilitar y generar el espacio, el tiempo y el ambiente seguro, donde sea posible el proceso de juego, exploración, ingenio, práctica, ejercitación y aprendizaje.



19. Viviana Rogozinski. Títeres en la escuela. Buenos Aires. Pág. 46 - 2005

PROCESO DIDÁCTICO COMPLETO

CREACIÓN DE HISTORIAS, PUESTA EN ESCENA Y REPRESENTACIÓN

La propuesta didáctica puede ajustarse a dos niveles, dependiendo del tiempo del que se disponga:

Una ruta mínima (de cuatro sesiones): construcción, dinámicas, guion, ensayo y representación).

Una propuesta más extensa (de cinco a diez sesiones), con opción de ampliarse si fuera posible.

Las fases del proceso son las siguientes:

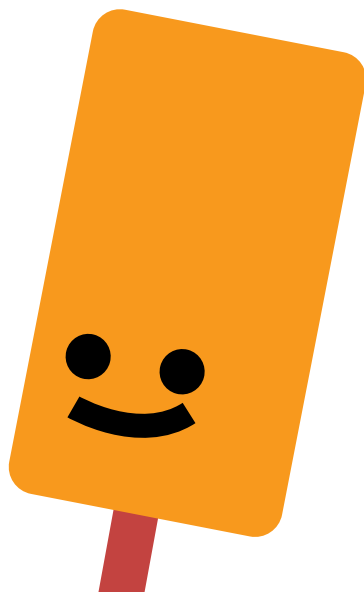
Fase 1: Construcción del títere (apartado cuatro de la guía).
Entre una y dos sesiones.

Fase 2: Juego e improvisación (apartado cinco de la guía).
Entre una y cuatro sesiones.

Fase 3: Creación de historias, puesta en escena y representación (apartado seis de la guía).
Entre dos y cinco sesiones.

El proceso, en esta fase, será orgánico, pues se parte de los juegos e improvisaciones de la fase anterior. Hay mucho trabajo hecho, mediante los ejercicios de improvisación y creación de personajes que ya se han realizado. La docente tiene la tarea de recoger esta información, recordarla y ponerla a disposición para la creación de las historias.

Para facilitar la tarea de creación de historias y puesta en escena, se conformarán grupos más pequeños dentro del aula (entre cinco y diez alumnas).



APLICACIÓN EN EL AULA

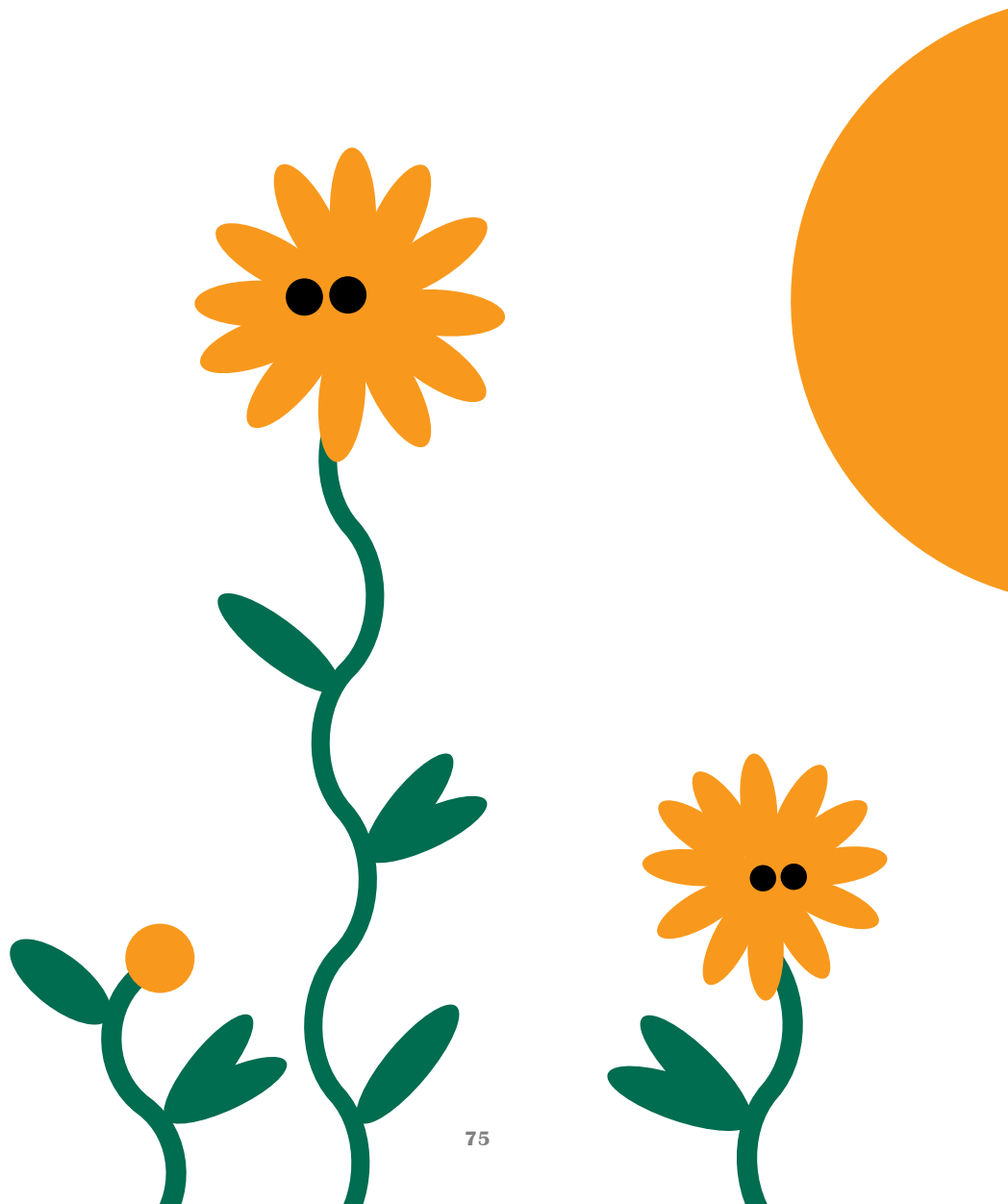
Dependiendo del tiempo y el número de sesiones del que se disponga, la elaboración y extensión de la historia y del guión será más o menos extensa. Se priorizan diversos ejercicios y dinámicas, según el tiempo del que se disponga:

Si solo son dos sesiones, priorizar:

- De la dramaturgia: La “elaboración de ideas” y la “escritura del guion”
- De la dramatización y puesta en escena: Los “ensayos y representaciones”

Si puede ampliarse a cinco sesiones:

- De la dramaturgia: Priorizar los ejercicios de “lluvia de ideas”, “elaboración de ideas”, “secuencia de acciones” y “escritura del guion”, aunque también se pueden ofrecer las fichas de personajes para trabajar en ellas.
- De la dramatización y puesta en escena: Plantear los diferentes ejercicios, siendo cada grupo el que decida a qué quieren ponerle más atención en su obra. Fijando mínimo una sesión completa dedicada a los “ensayos y representaciones”.



LLUVIA DE IDEAS

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Toda la clase

Diálogo sobre diferentes problemáticas que suceden en nuestra vida diaria. Lluvia de ideas sobre qué nos gustaría tratar en la obra, qué conflictos existentes podemos reflejar.

Tener presente las improvisaciones hechas en la fase anterior, sobre todo en las dinámicas “Improvisación en el escenario”, para retomar ideas y desarrollarlas.

ELABORACIÓN DE IDEAS

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Grupos para creación de historias

Elegir el espacio y tiempo donde se va a desarrollar la historia, siendo estos dos marcos fundamentales para situar la acción y construir su entorno.

Poner atención y escoger el conflicto, que es el motor de la historia, aquello que se interpone en el camino de los personajes hacia sus objetivos.

Crear y escribir el argumento narrativo en base a la estructura básica de construcción de una historia: planteamiento (se presentan los personajes y la situación inicial), nudo (se desarrolla el conflicto principal y los obstáculos) y el desenlace (se resuelve el problema o se cierra la historia, marcando el final de esta).

Una vez se haya hecho este ejercicio de escritura, se pueden leer, en voz alta, los escritos. Así la docente podrá apoyar haciendo las correcciones necesarias a los argumentos descritos. Por ejemplo, simplificando los conflictos, los cambios temporales y espaciales.

ELECCIÓN DE PERSONAJES



EJEMPLO FICHA PERSONAJES:

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: : Grupos para creación de historias

Elegir y construir, de forma más detallada, todos los personajes que van a aparecer en la historia.

Generar una ficha que recoja la historia de vida de los personajes: su entorno, gustos, miedos, modo de vida, familia y amigos.

Apoyarse en la dinámica anterior “Biografía de las personajes”.

¿Cuál es su nombre?

¿Cómo es físicamente?

¿Cómo es su personalidad, su carácter?

¿Qué edad tiene?

¿Dónde vive?

¿De dónde viene?

¿Qué le gusta?

¿Qué le desagrada?

¿Qué le motiva? ¿Cuáles son sus sueños?

¿Cuáles son sus miedos?

¿Quiénes son su familia y amigas?

¿Quiénes son sus enemigos?

¿Cuál es su modo de vida?

¿Qué hace aquí?

Dibujo del personaje (escogiendo uno de los títeres creados).

SECUENCIA DE ACCIONES

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Grupos para
creación de historias

Plasmar la secuencia de todas las acciones de la historia, de forma simple y clara.

Puede ser de forma escrita y/o visual.

ESCRITURA DEL GUIÓN

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Grupos para
creación de historias

A partir de la secuencia de acciones, escribir un guión más elaborado, donde se recogen las acciones, los diálogos de los personajes y otros detalles para la representación.

EJEMPLO DE GUIÓN

PRINCESS



Por: Itziar Pascual y Luis Fernando de Julián

ESCENA 1

En la orilla de la playa.

Una frágil y pequeña embarcación hecha de cañas se balancea con las olas que llegan hasta la arena. Winnie ladra, ladra mucho, hasta que deja de hacerlo y entra raudo en escena arrastrando un hatillo.

PRINCESS - ¡Winnie! ¡Winnie! ¡Perro malo! ¡Devuélveme mis cosas!

(Princess persigue a Winnie de aquí para allá intentando recuperar su hatillo, pero este siempre consigue zafarse.)

PRINCESS - ¡Perro malo! ¡Estate quieto!

(Princess lo intenta una vez más, pero no lo consigue y desiste. Se sienta junto a la embarcación.)

PRINCESS - Está bien. No me iré. Me quedaré aquí contigo. Qué importa si este no es mi sitio...

(Winnie da un ladrido. Princess finge sollozar. Winnie se preocupa.)

PRINCESS - Qué importa... Tal vez mi destino sea quedarme aquí para siempre como hacen tantas otras niñas...

Y dejar de estudiar... Y casarme... Y hacerlo todo como lo hacen todas las demás...

Niñas sin oportunidades que cuentan las olas desde el pozo de sus vidas arruinadas...

Eso es lo único que las mantiene vivas, contar olas, y dejarlas que se sumen en sus cabezas, como una maraña, para que luego caigan y formen un mar bajo sus pies.

Tal vez yo también debería hacerlo y dejar de perseguir una oportunidad...

(Winnie ladra dos veces, se acerca despacio hasta Princess y cuando está a su lado suelta el hatillo a sus pies. Princess, rápida, lo recoge.)

PRINCESS - ¡Te pillé!



Ensayos:

- En los primeros ensayos, el grupo va precisando y ajustando los diálogos, los gestos, los movimientos, las entradas y salidas de los personajes. Se corrige, se agrega y se eliminan acciones. También se producen modificaciones en la historia.

- Poco a poco los ensayos serán más generales, de toda la historia, incluyendo la escenografía, utilería, efectos de sonido y música.



Escenario (retablo o teatrillo): Espacio escénico donde transcurre la obra; en el caso de los títeres, es una estructura portátil. Se tapa el cuerpo de los actores o actrices y se ven solo los títeres. Su construcción puede tener mayor o menor complejidad. En esta guía, la propuesta es crear un escenario sencillo con una tela colocada con una cuerda de un extremo al otro del espacio. Características del escenario:

- Cubrir totalmente a las titiriteras, permitiéndoles estar de pie.

- La tela debe ser opaca, oscura y lisa, para que no se trasluzca a las personas actuando detrás de ella y no distraer al público.

- Las dimensiones serán de acuerdo a la estatura de las titiriteras, las posibilidades del aula y necesidades del espacio escénico que requiera la obra.



Escenografía y decorados: Ayudan a situar al público en torno al ámbito o contexto donde transcurre la historia. Los decorados en los títeres son imágenes plásticas sencillas, sintéticas y sugerentes. Características de la escenografía-decoración:

- Idealmente, que no tengan los mismos colores que los títeres; mejor usar colores neutros. Los trazos serán difusos, sin mucho detalle.
- Serán livianas y fáciles de sostener.
- No tienen que ser planas; hay elementos que pueden ser contruidos con volumen: una fachada de una casa, un árbol, el sol, etc.

Efectos de sonido y música: Ayuda a ambientar determinadas escenas, despertar ciertas sensaciones (terror, suspense, alegría...) o a explicar y construir escenas (truenos, explosiones, el mar, tráfico...).

- Poner atención en no hacer un uso excesivo de ellos, para no saturar la escena.
- Pueden generarse en directo, grabarse o descargarse de colecciones de efectos de sonido y música de Internet.
- Ofrecer la posibilidad de que el alumnado se lleve el guión y títeres a sus casas para prepararlo y mejorar su personaje e intervenciones. Es una manera de compartir y socializar el proceso con amistades, familia y el entorno en general.

PRIMEROS ENSAYOS

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Grupos para creación de historias

Unas personas del grupo leen la secuencia de acciones o el guión, el resto del grupo las representa.

Cuando se acaba una escena, se para, se revisa y se fijan los movimientos.

ENSAYOS Y REPRESENTACIONES

Tiempo: 40 minutos

Agrupación: Grupos para creación de historias

Ensayos posteriores más concretos, los diálogos y movimientos estarán más fijados y estables.

Se pueden juntar dos grupos, para realizarse las representaciones mutuamente y poder dar y recibir comentarios del proceso.

CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍA & UTILERÍA

Tiempo: 30 minutos

Agrupación: Grupos para creación de historias

Unas personas del grupo leen la secuencia de acciones o el guión, el resto del grupo las representa.

Cuando se acaba una escena, se para, se revisa y se fijan los movimientos.

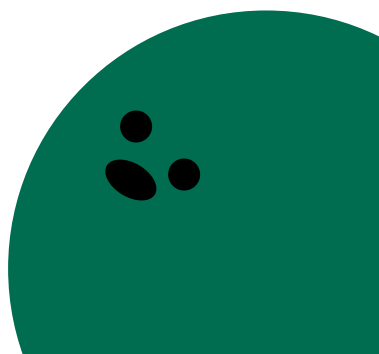
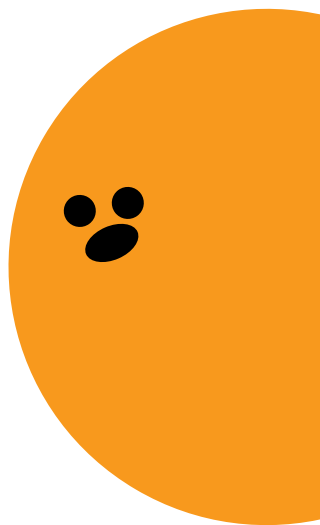
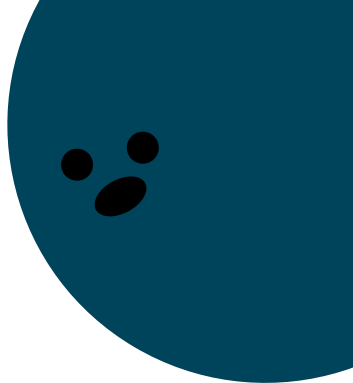
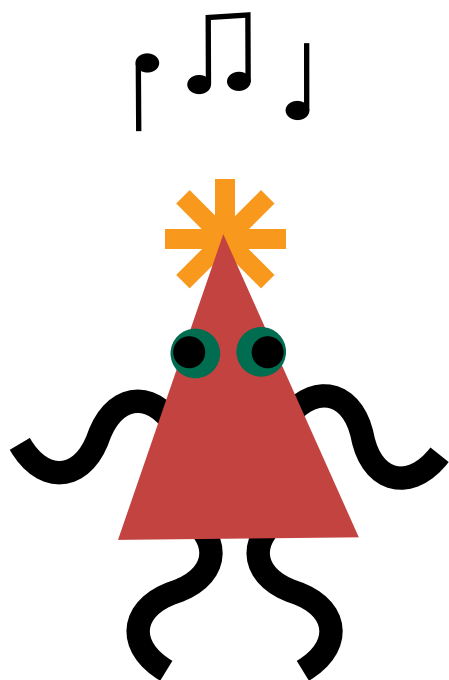
ELECCIÓN DE EFECTOS SONOROS & MÚSICA

Tiempo: 20 minutos

Agrupación: Grupos para creación de historias

Escoger y descargar las músicas y los efectos de sonido que acoplen en las historias y sean necesarios para ambientar la obra.

Probar efectos de sonido y músicas que pueden generarse con materiales durante el desarrollo de la obra (palos de madera, arrugando papel celofán, con las manos, con instrumentos, etc).



7 RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Los títeres son muy diversos, son infinitos, existen en todas partes del mundo en multitud de formas, tamaños y colores. Por tanto, también existen abundantes recursos para explorar sus diversas construcciones y aplicaciones en las aulas. A continuación, se puede encontrar una pequeña recopilación de algunos de ellos:



LIBROS

Una propuesta para el uso del teatro de títeres como herramienta socio-pedagógica en las escuelas rurales. De Carlos Szulkin y Bibiana Amado (2006)

Un tesoro en nuestras manos: los títeres. De Enkarni Genua (2009)

Títeres en la escuela. De Viviana Rogozinski (2005)

Señoras y señores: ¡Los títeres! De Gianfranco Zavalloni y Flavio Tontini (2004)

Theaterpuppen Peter Klaus Steinmann (1980)

Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias. De Gianni Rodari (1973)

REVISTAS Y PUBLICACIONES

El arte del títere como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el aula de educación primaria. Marilena Muratori (2019)

Revistas “Fantoche”. Publicada por Unima Federación España.
<https://unima.es/publicaciones/fantoche/>

Manual de construcción. Cómo hacer títeres con objetos reciclados. Teatro de Títeres de El Retiro: https://teatrotiteresretiro.es/wp-content/uploads/2019/11/Manualdeconstrucci%C3%B3n_TiteRRRecicla.pdf

Estrategias metodológicas y recursos didácticos para atender al alumnado con NEE, en contextos escolares ordinarios, utilizando los títeres como herramienta en la intervención”. María Teresa Martínez Moner. (Curso 2006-2007)
Experiencia de terapia con títeres: <http://www.xtec.cat/~tmartin1/index2.htm>

MATERIALES AUDIOVISUALES

Tutoriales de títeres, de Debora Hunt:
https://www.youtube.com/results?search_query=deborah+hunt

Tutoriales, masterclasses, de Pablo Saez: <https://www.youtube.com/@pablosaez-titeres/videos>

Tutoriales, con Puppetarians (en inglés):
<https://www.youtube.com/@puppetarians>

Curso online, muñecos para TV, con Manuel Román Saralegui: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL3HV8wikXSktQrg3888URljMMpOuxi2xe>

Tutoriales de diferentes tipo de títeres, con Educación 3.0: <https://www.educacion-trespuntocero.com/familias/titeres-y-marionetas-caseras/>

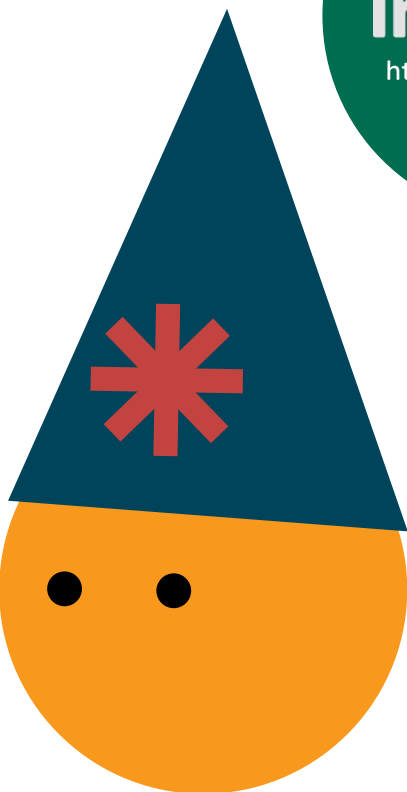
RUTH DAVIA

ruthcebrian4@gmail.com



InterRedx

<https://intered.org/es>



PAOLO SCARTACCINI



paoloscartaccini@gmail.com

@sunshinefroger